WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM
新·时装设计
表现技法
Contemporary Fashion
Illustration Techniques
渡边直树 编著
* 0100100519877$ *

前言

时装设计师将大脑中浮现的色彩、形象通过画笔在纸上模拟、再现、成型，这个过程中所绘制的图画就是时装设计图。人们总是期待着时装能够带来更多、更新的视觉刺激，对于这些人来讲，时装设计图的表现效果至关重要。

无论是对于那些初出茅庐，只经过两到三年短期学习时装绘画基础的学生们，还是那些经过系统学习之后，已在服装设计领域从事设计工作的专业人士而言，绘制时装设计图无疑是一件苦乐参半的事情。为什么这么讲呢？因为在绘制时装设计图的过程中，在享受绘画本身快乐的同时，设计师还要经常意识到自己是在描绘“时装完成预想图”，而受到“服装”这一概念的种种制约。

例如，一幅时装设计图如果不能使人在看过之后产生一种强烈的“想穿在身上”的欲望的话，即便是一幅充满个性、魅力和技巧的设计图，就其表现效果而言，也是失败的。因此，单纯依赖表面的绘画技巧完成时装设计图是行不通的，设计师只有时刻想着“如何让它变成实实在在的服装”，这样才能绘制出不同色彩、样式，同时兼备可穿性的时装。如此一来，设计师在绘制时装设计图的过程中，有时可能画得非常顺手，有时则可能根本无从下笔。不过，类似经历越多，就越接近“自己的设计”。况且，任何一款时装样式的最终成型都要经历不计其数的反复修改和变更。事实上，每一位设计师在绘制时装设计图时，即在“时装完成预想图”之前，都要打很多遍草稿，进行模拟绘图。

通过对比照片、确认信息、分解样品等一系列过程制成的服装与根据时装设计图制成的服装所传达出的内容和效果是不尽相同的。希望广大学生，以及时装设计工作人员都能够充分了解这一点。

本书通过大量的彩色插图，配合深入浅出的细致讲解，旨在使读者能够掌握时装设计图的基本要素、着装技巧、着色表现以及项目图等各个环节的绘画方法和技巧。

拥有属于自己的设计风格，对于每一位旨在成为时装设计师的人来讲，是十分重要的。

CONTENTS 目录

Lesson 3 着色表现

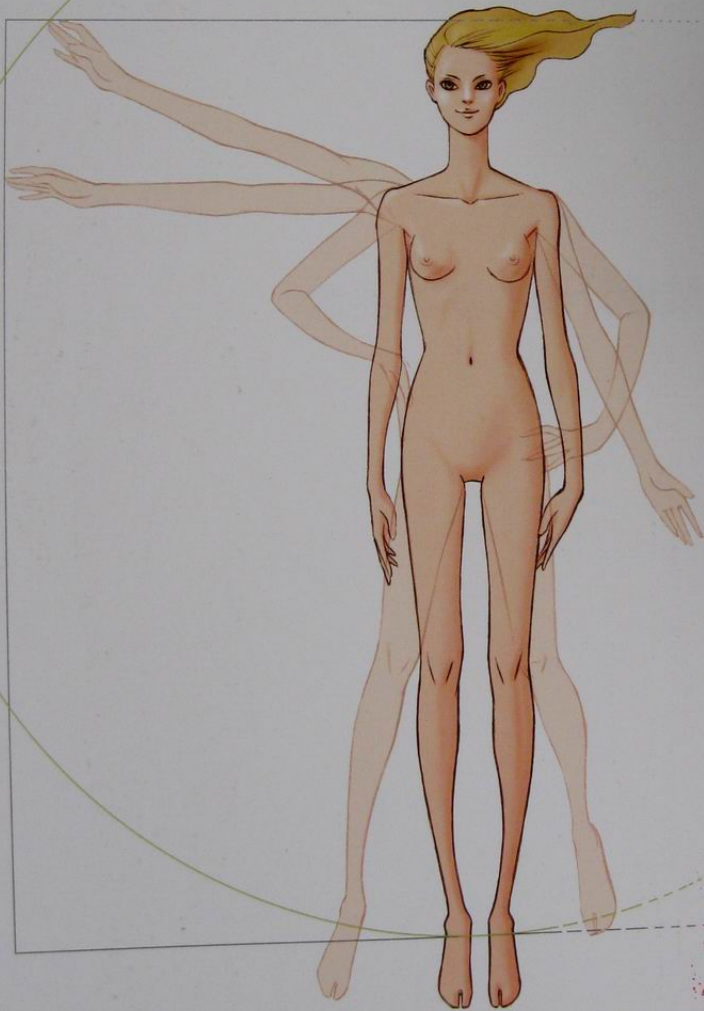
Lesson 4 项目图教程

Lesson 1 时装设计图的基本要素

1 人体比例

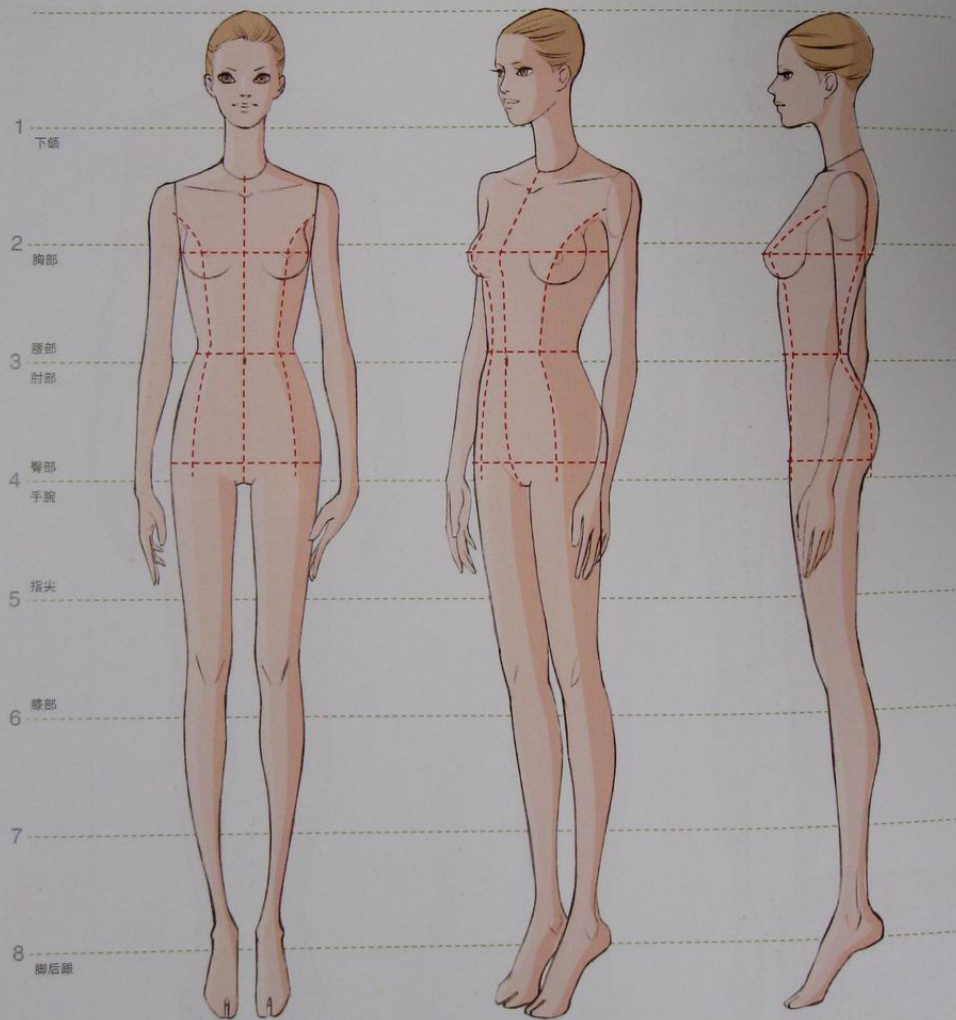
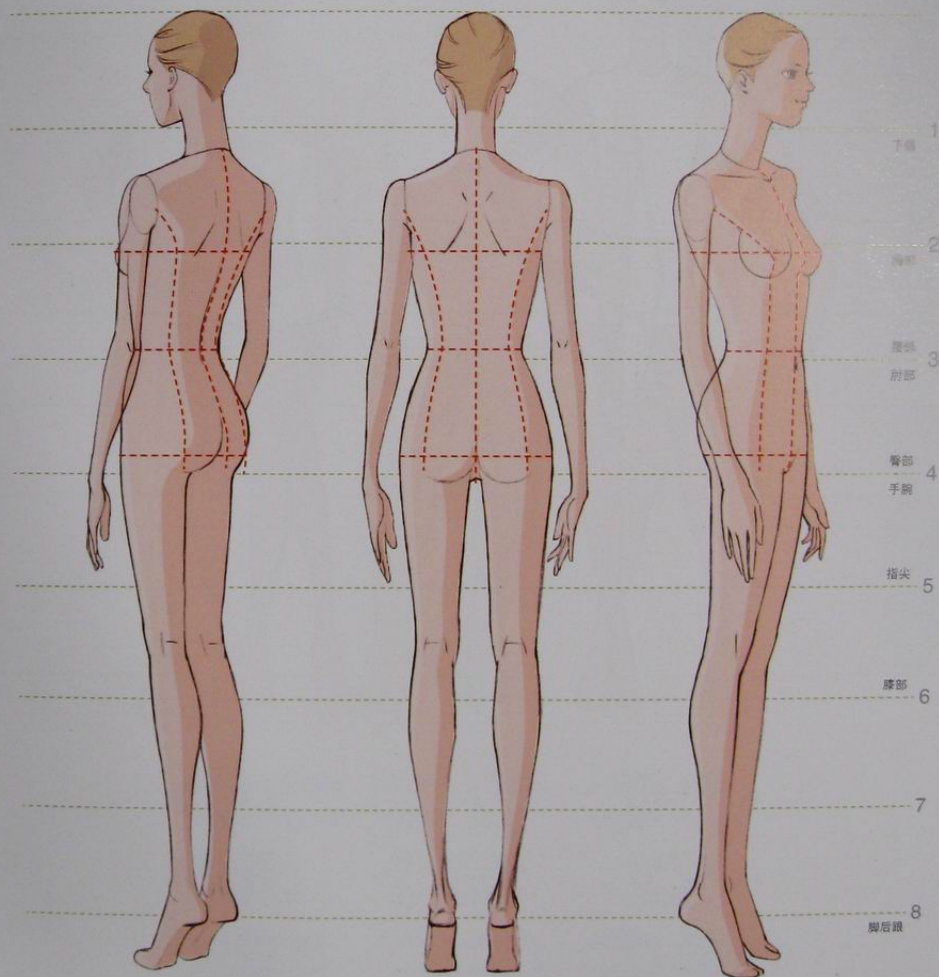
了解人体美

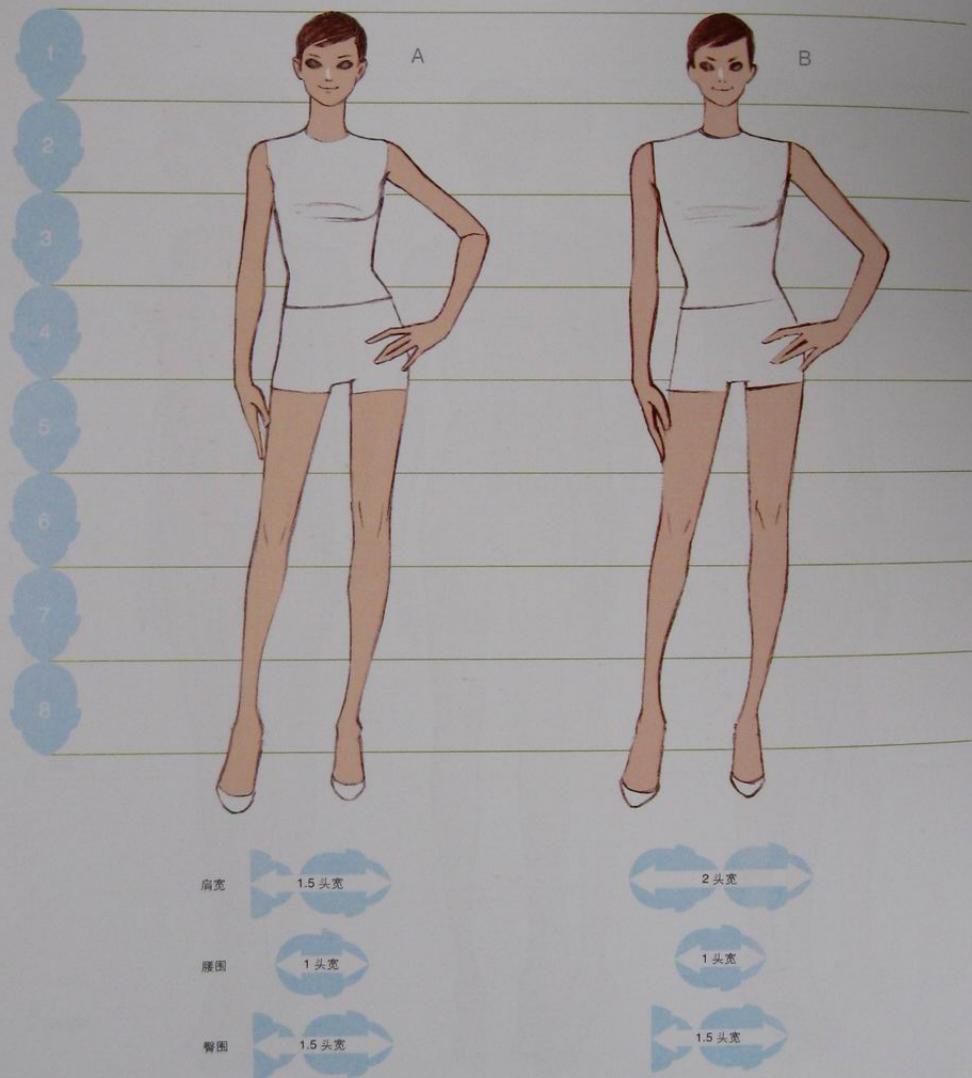
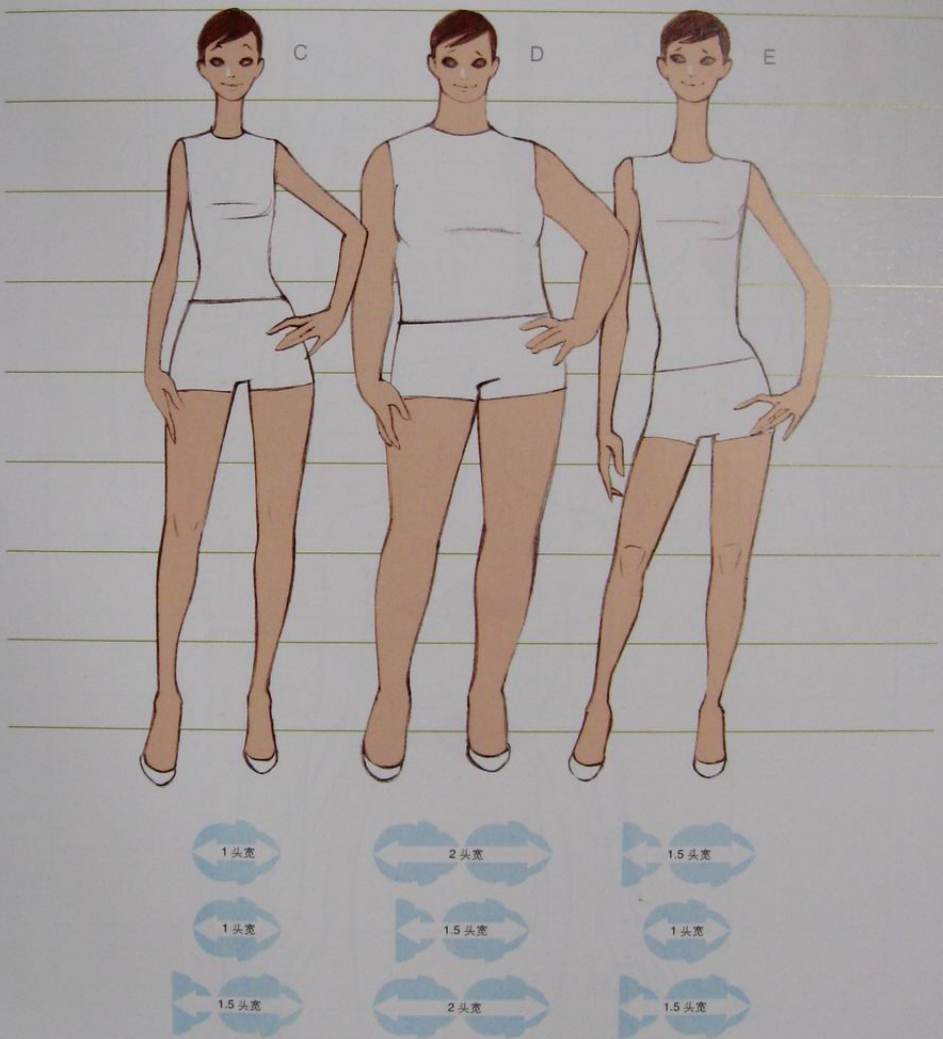
人体本身就像一件极具魅力的艺术品，在为其进行服装设计之前，让我们首先来观察和学习人体的形体美。只有准确地把握人体的形体、构造美，好的设计才能应运而生。

在第 1 章的内容中，我们将反复通过对人体及其动作的分析与描绘，来掌握时装设计图的基本要素。

了解人体的骨骼与关节

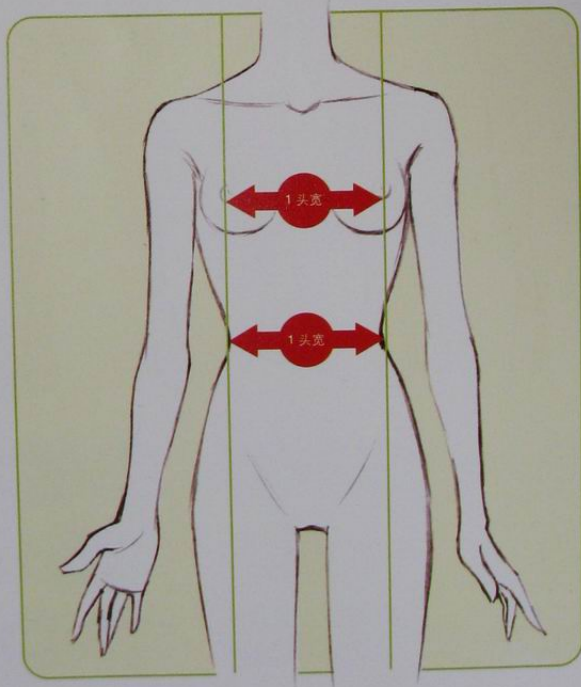
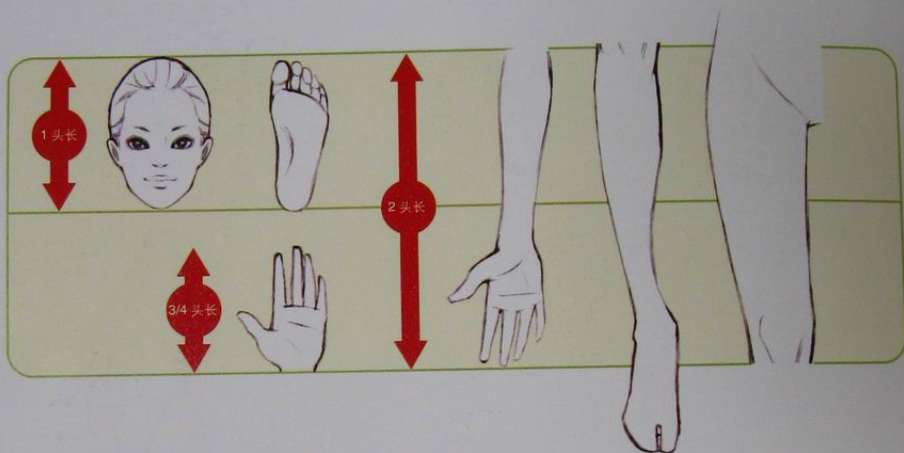
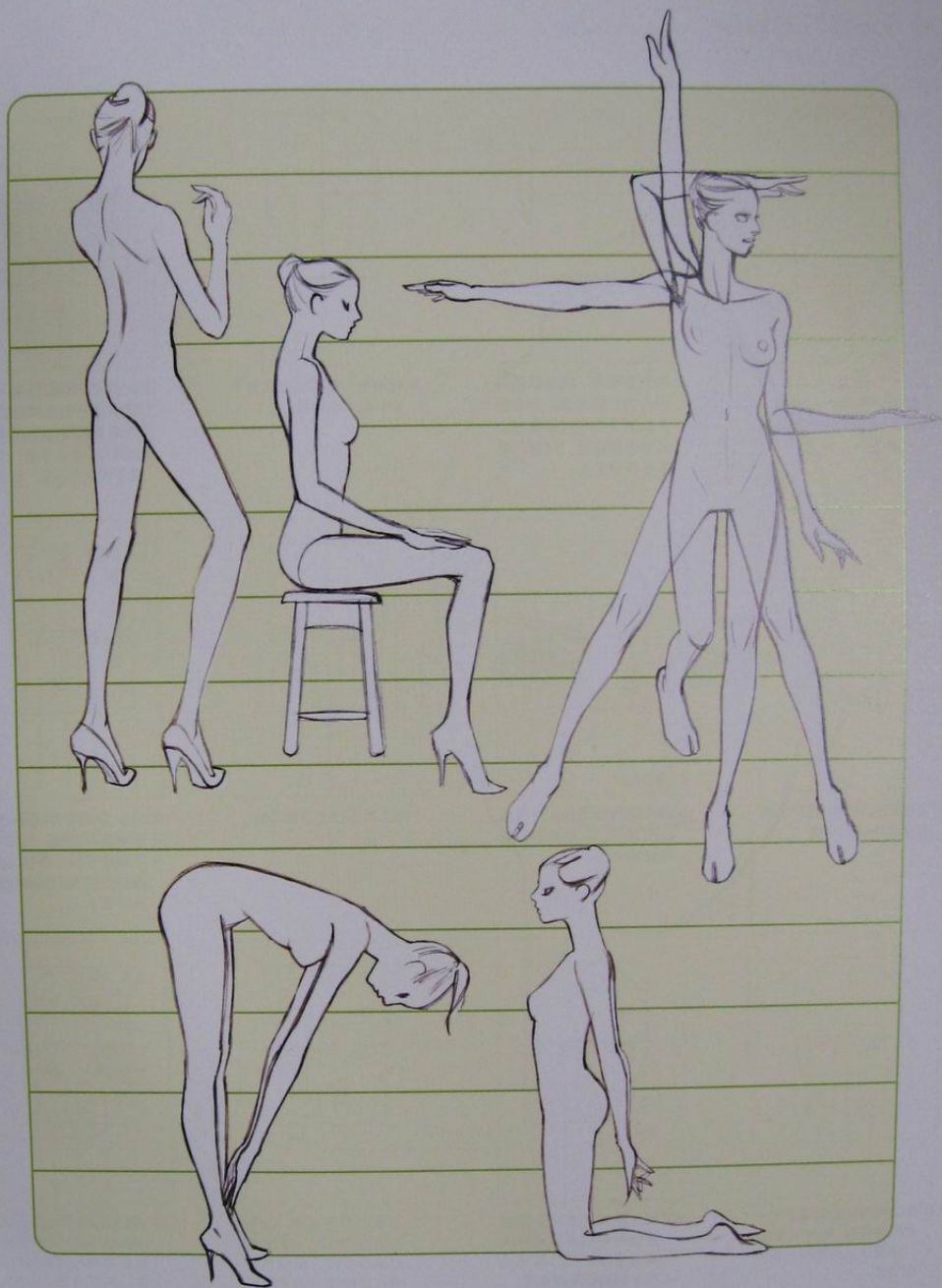
骨骼是人体的基础，在设计图中可以用曲线来表示。弯曲部位的骨骼通过关节和肌肉的连接，达到自由活动的状态。男女在成长过程中的骨骼发育情况不尽相同，但关节的位置和数量是相同的。下图中黄色圆点所指示的部位就是可以自然弯曲的脊椎和 12 个人体的主要关节。脸、手、脚等部位还有更细小的关节，但其凹凸、弯曲的程度与大关节截然不同，这一点需要记住。

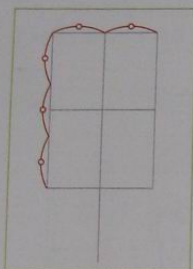
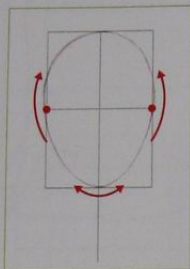
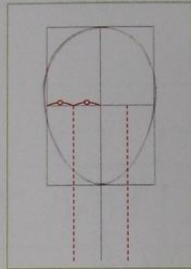
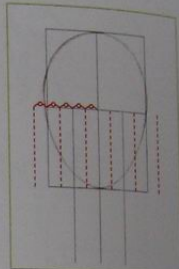
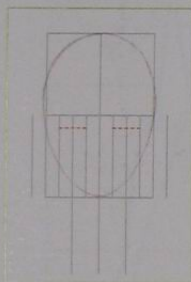
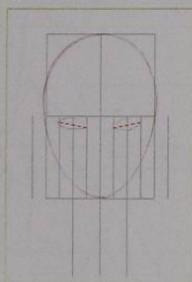
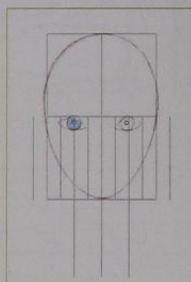
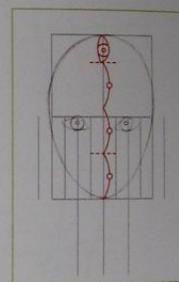
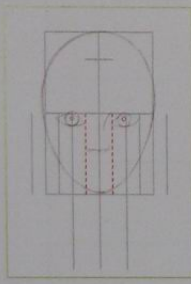
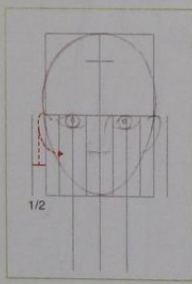
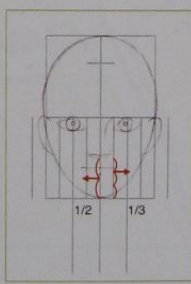
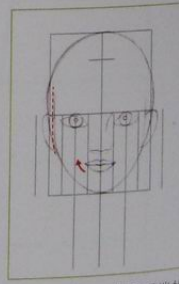
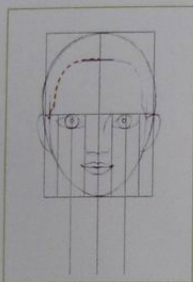
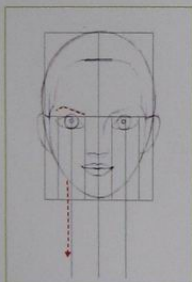
8 头身画法

现实中往往很难在模特身上清晰地找到如同下图所示的人体比例。但是，为了在平面中更好地捕捉模特身体的空间立体感，就必须追求视觉上的匀称与和谐。具体来说，将头部的长度视为一个独立的标准单位，将人体均等分割为八个部分，按照这一理想比例进行绘画，即 8 头身画法。

成年人的身体虽然存在差异，但各部位之间的比例基本相同。第二段头身的胸线，第三段头身的腰线、肘线，第四段头身的臀线，以及第五段头身的指尖线是一定要凸显出来的。根据现实服装的各种设计样式，也会出现 7.5 段头身或者 8.5 段头身比例的画法，甚至有时还会出现夸张的 10 段头身比例的画法。但无论怎样表现，其基础是要首先牢记 8 段头身的人体比例。

位置和宽度的把握

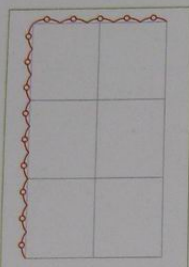
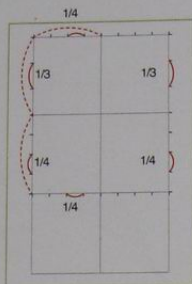
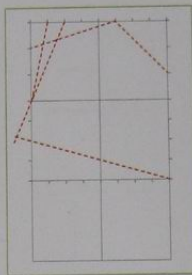
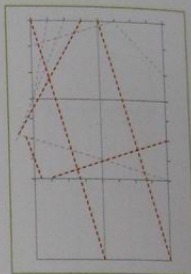
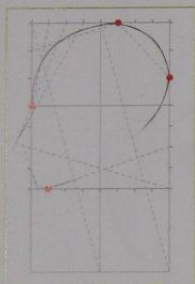
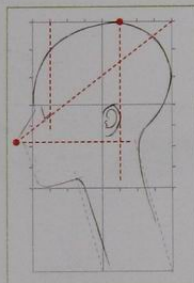
下列图中的五个人体模特都是按照 8 头身画法绘制的，但其肩部、腰部、臀部的位置和宽度各不相同。最能体现时装匀称效果的是 A 和 B，而 C、D、E 则会导致人们对时装视觉感受上的误解。

模特的身体比例一旦失调，时装的整体效果就会截然不同。虽然都是按照 8 头身画法绘制的，但在绘图过程中也有可能在不经意之间使比例失衡。一般来讲，肩宽相当于 1.5 个头长，腰围相当于 1 个头长，臀围相当于 1.5 个头长。

简单的测量法

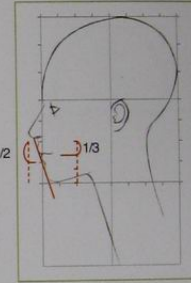
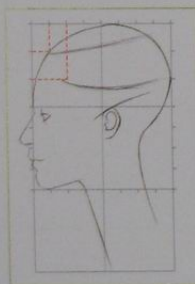
手脚的大小、长度，以及身体各部位之间同样存在一定的比例。熟悉这些比例，在绘制时装设计图时就可以驾轻就熟了。

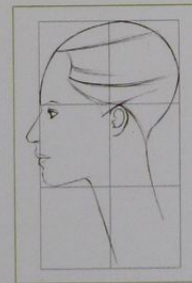
另外，充分掌握了这些比例之后，在绘制如同右页所示的人体姿势时，确认各部位之间的平衡就相对简单了许多。

2 头部

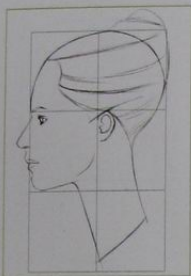
脸（正面）的绘制

1 画一个长宽比为2：3（8cm×12cm、6cm×9cm）的长方形方框，并引出两条平分线。

2 在长方形内，沿着四边画一个倒立的鸡蛋。上半部分的侧边线可以稍微超出长方形的边线。注意下颌不要画得太尖。

3 在竖中心线的左右两侧各引一条1/4中线。

4 同样再引出六条1/8中线。最外边的两条线画在长方形框外。

5 在相同间隔的中线间用横线画出眼睑的位置。

6 画出眼睛的轮廓。外眼角的位置要比内眼角的位置稍微高一些。

7 瞳仁要压过上下眼睑线。

8 从头顶向下留出一只眼睛宽度的距离。然后将到下颌的中线三等分，在下颌向上的1/3处画出鼻尖的位置。

9 鼻尖两端的位置要在两个内眼角内侧，略向下塌陷。一侧鼻梁从内眼角所在中线引出。

10 从外眼角引出一条经过外边线朝向鼻尖方向的弧线形成耳朵。耳朵和鼻子保持相同的长度。

11 在鼻尖到下颌的1/2处画出下唇印，1/3处画出嘴唇中线。嘴唇两个端点要略宽于两个内眼角所在的位置。

12 画出嘴唇。嘴唇两端的位置决定表情的变化。修正耳根和轮廓线的关系，将耳根置于轮廓线内侧。

13 根据在过程 8 中从头顶向下留出一只眼睛宽度的距离标记，画出发际线。线条由中心向外眼角延伸，逐渐过渡到耳朵。

14 眉毛从内眼角上方开始画，从眉毛的 2/3 处开始由上向下朝耳朵上方弯转勾画。画出颈部线条。

15 勾画出头发波纹的方向，在瞳孔中填充阴影。

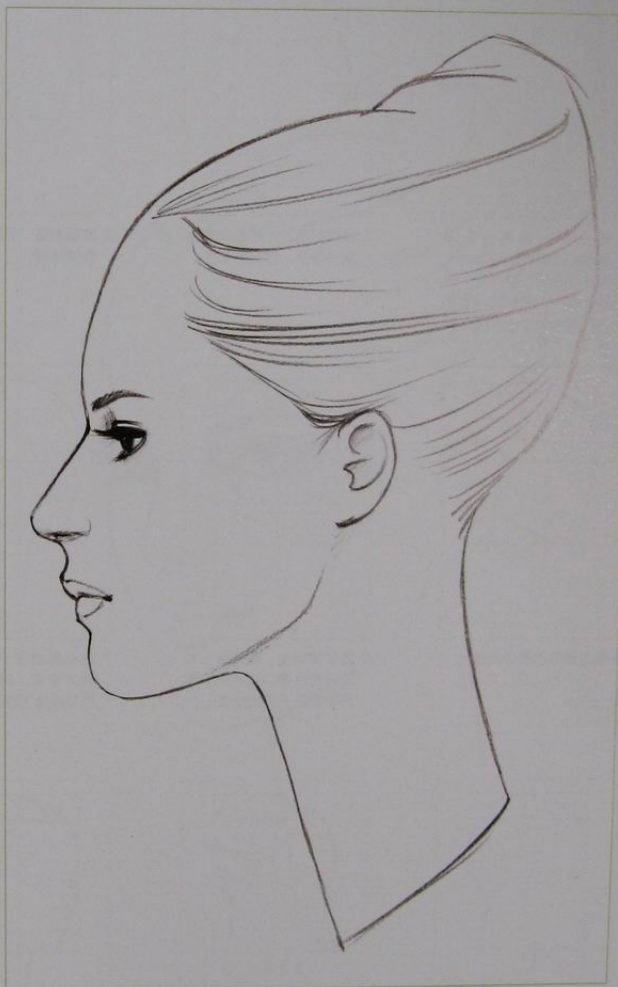
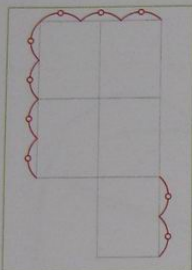
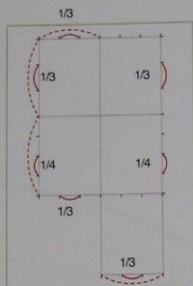
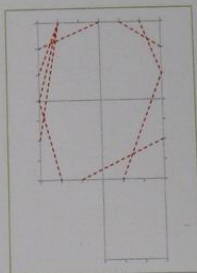
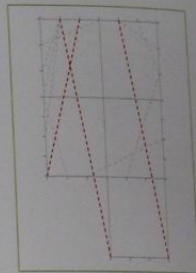
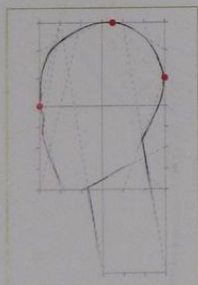
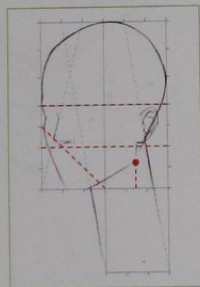
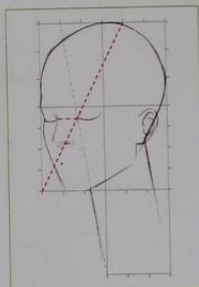
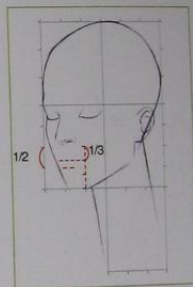
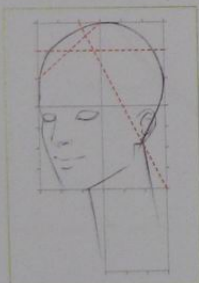
脸（侧面）的绘制

1 画一个长宽比为 5：9（10cm × 18cm、7.5cm × 13.5cm）的长方形方框，纵引一条平分线，横引两条三等分线。

2 如图所示，在相应部位标出三等分、四等分的刻度。

3 根据刻度，轻轻地引出五条辅助线。

4 再引出五条辅助线。

5 根据连接刻度引出的辅助线勾画出头顶、鼻梁和下颌部位。

6 确定下眼睑的位置，用 V 字标记。根据头顶和鼻尖确定耳朵的位置，轻轻勾画出颈部的线条。

7 画出鼻尖（鼻尖可画成小球形）和鼻端。画出上下眼睑。

8 沿着鼻端到下颌前端的辅助线画出嘴的形状。上下唇合并处在 1/3 刻度的位置上，下唇处在不到 1/2 的刻度上。

9 勾画出发际线和头发波纹的方向。

10 画出发际线。

11 修正、补画眉毛、眼睑和嘴唇。

12 在耳朵下侧画出下颚，颈部截取适当的长度。

13 画出瞳仁。补画盘起的发髻。

14 在瞳孔中填充阴影。

侧脸曲线的微妙不同会引起脸部形象的巨大变化。应反复练习，找到并掌握让人能够接受的曲线角度。

脸（3/4 侧面）的绘制

1 画一个长宽比为 3：4（9cm × 12cm、6.75cm × 9cm）的长方形方框，横竖各引一条平分线。右下方再加画一个 1/4 大小的长方形方框。

2 如图所示，在相应部位标出三等分、四等分刻度。

3 根据刻度，轻轻地引出九条辅助线。

4 再引出三条辅助线。

5 画出脸部轮廓和颈部。

6 追加辅助线，确定鼻子和耳朵的位置。从耳朵下端开始勾画下颚的线条。

7 追加辅助线，确定内眼角的位置。用曲线轻轻地勾画出下眼睑。

8 从鼻尖末端开始向下不到 1/2 处确定下唇的位置，恰好 1/3 处确定上下唇接合处。

9 轻轻勾画出上眼睑、嘴唇接合处及下唇。追加辅助线，确定发际线的位置。

10 勾画发际线，将中心向后方梳理的头发通过波纹曲线勾绘出来。

11 进一步补充描绘发际线。

12 修正，补画眉毛、眼睑和嘴唇。

13 修改下颚部位的曲线。

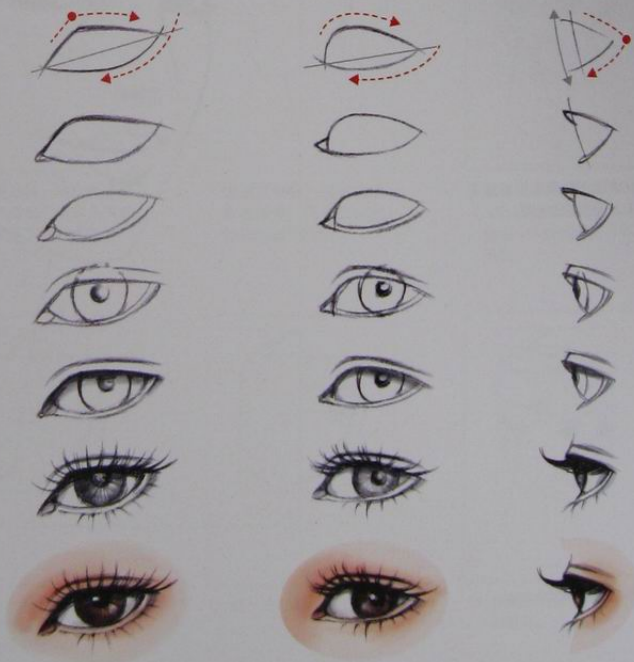
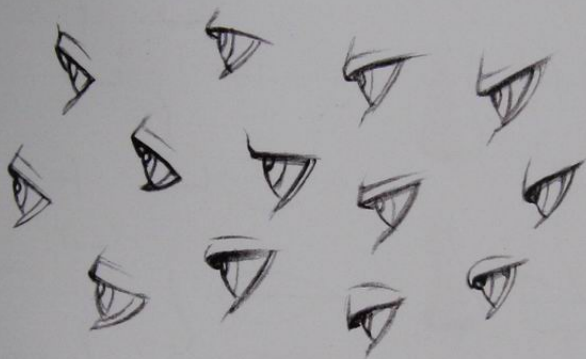
14 修改、补画瞳仁、眉毛以及盘起的发髻。

15 在瞳孔中填充阴影。

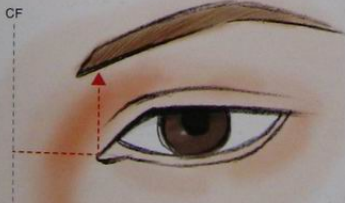
眼睛和眉毛的绘制

眼睛

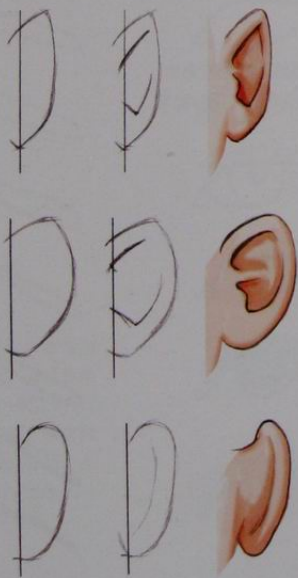
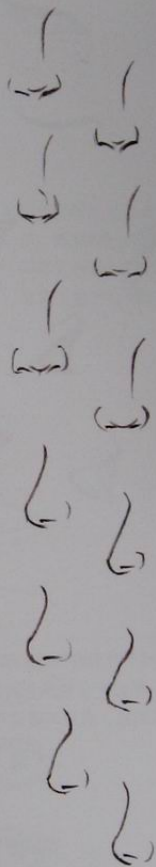
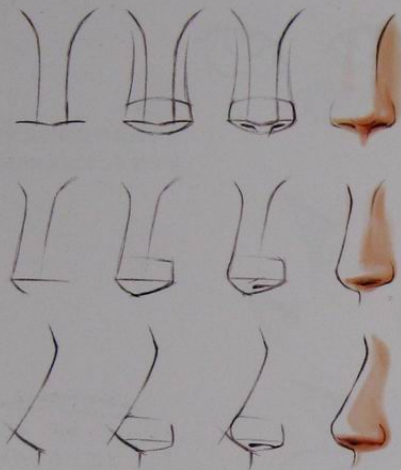
在时装设计图中，模特的眼睛往往起着十分重要的作用。眼睛的形状稍有不同，模特给观众的印象就会有很大的差异。时装模特的表情体现着时装的韵味和效果，因此，眼睛的画法是需要花大量时间反复练习的。

眼球和眼睑是构成眼睛的重要部分，根据眼睑的薄厚，会出现不同程度的眼影。眼影和睫毛重合，呈现出富于自然美感的明眸。

绘画程序：首先，勾画出连接内眼角和外眼角的线条，通过曲线连接上眼睑和下眼睑，使之闭合。随后，根据眼睑的薄厚，确定瞳仁被眼睑遮挡的程度。最后，在上眼睑内侧的深处和下眼睑的外侧添加睫毛。

为增强模特眼睛的传神效果，应经常练习，掌握各种眼睛的画法。

眉毛

眉毛和眼睛一样，对于时尚的传递和表现，起着至关重要的作用。哪怕是细微的角度、粗细方面的差异，都会产生截然不同的表情。一般来说，眉毛的起笔位置在内眼角的上方。需要注意的是，眉梢不要画得过长。

鼻子、耳朵和嘴唇的绘制

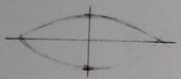
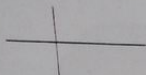
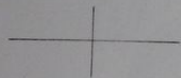
鼻子

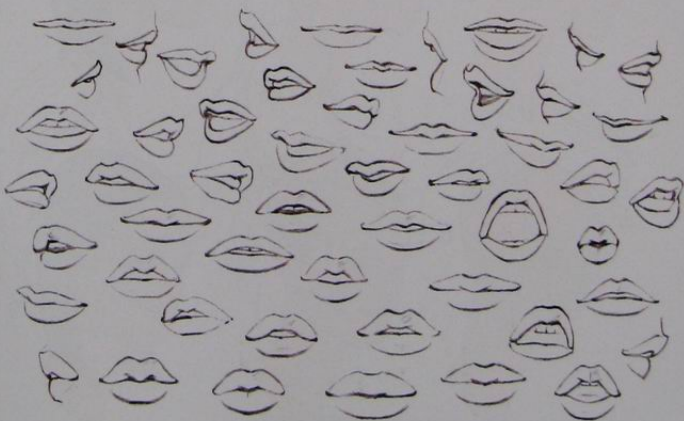
在绘制时装设计图时，鼻子是经常被省略的一个部位。往往不画，或者将其最小限度地表现出来。表现鼻梁部位的线条应当只出现在一侧。另外，应注意鼻子底部的鼻孔是不能画成圆形的。

耳朵

虽然在表现耳环、耳坠，甚至是眼镜、帽子等饰物时，耳朵都是很关键的部位，但是在实际绘制过程中，耳朵和鼻子一样也经常被省略。耳朵只需确定其位置和大小，同时不要忘记画出耳垂。

嘴唇

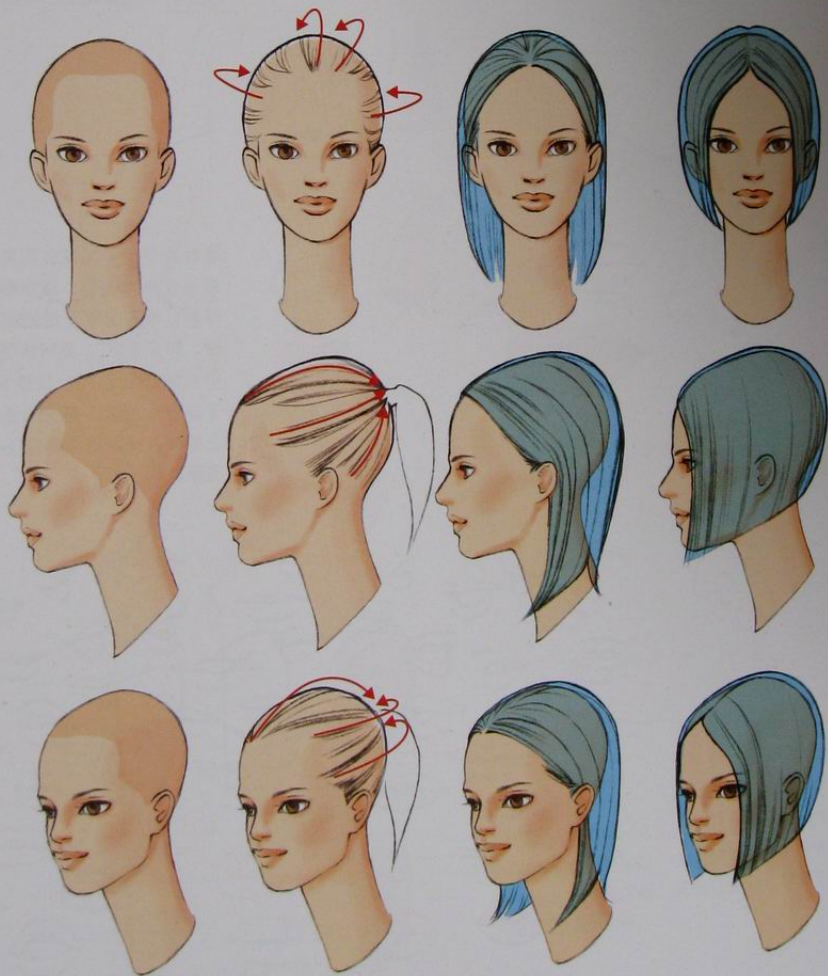
温柔感性而又富于变化的嘴唇是表达模特情感的一个重要部位。尽管嘴唇在时装设计图中是非常细小的部位，但应反复练习，找出接近完美的嘴唇形状。

上唇比下唇略微长一些，稍向前突出，体现嘴唇的立体感。

绘画程序：先将嘴唇的宽度和厚度通过曲线连接，初步形成整体印象。再在上唇上端绘出一个沟槽，即“人中”，同时体现了上唇中央的凸起效果。自然状态下，下唇向上翘起，接受的光照要比上唇多，因此要画得比上唇更加亮泽。

可以看到模特牙齿的情况下，应注意不要将牙齿画得过于醒目。模特的表情毕竟只是时装表现效果的配角，过于夸张、强烈的面部表情只会喧宾夺主，影响设计理念的整体传达与体现。

头发的绘制

头发

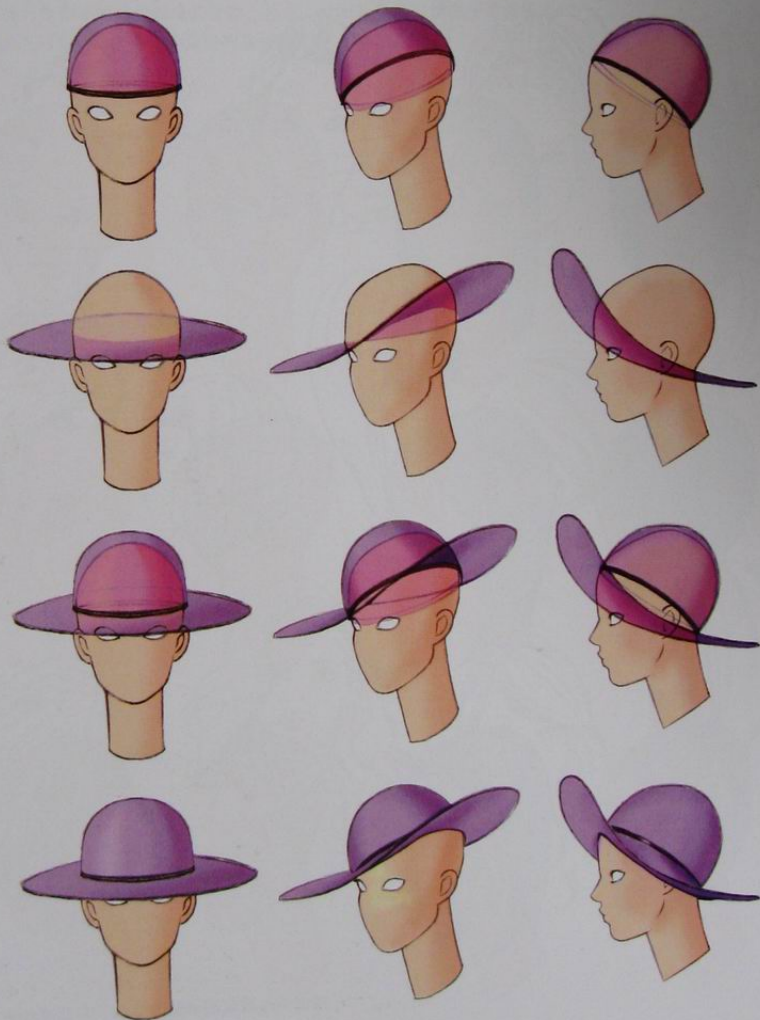
发型和脸型的合理搭配是决定整体风格、样式、形象的重要环节。二者之间的平衡是需要特别注意的。

画头发的初步练习，可以从绘制发髻不蓬松的扎起来的发型开始。此时，应掌握好头盖骨到最上层头发之间的距离，以适当蓬松为宜。发际和脸部轮廓不要以线条来区分，发根到发髻尾部之间的头发波纹，可以一口气通过曲线勾画成型，数条同样的曲线在视觉上看起来显得更加自然。接下来，可以逐渐增加头盖骨到最上层头发之间的距离，练习绘制不同蓬松程度的发型。总之，绘制头发的关键在于掌握头盖骨到最上层头发之间的不同距离，即发型的蓬松程度。

捕捉头发波纹的动感和节奏，使其更加富于表现力。

帽子的绘制

帽子

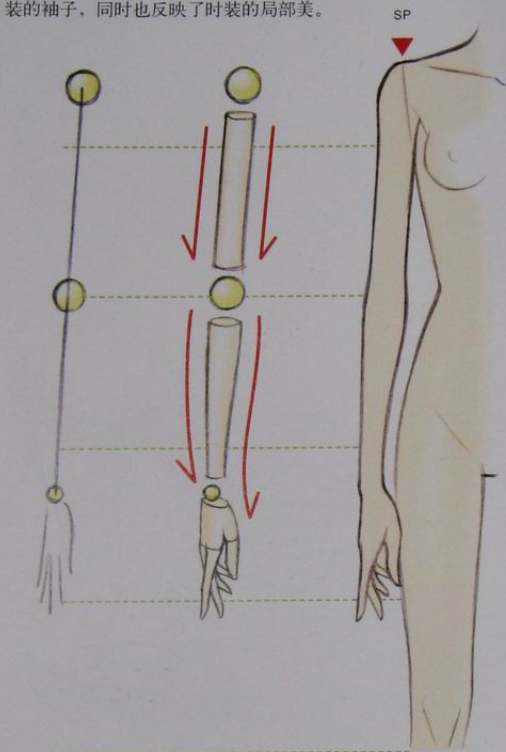
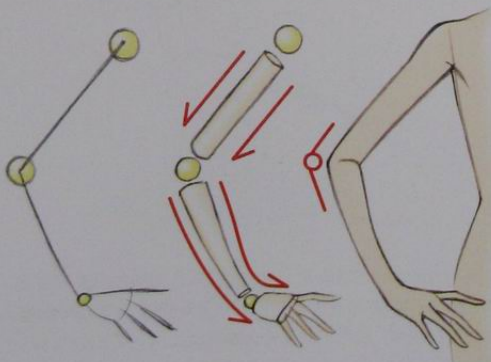
帽子的种类和用途多种多样，与发型、脸型一样，帽子等头饰于的表达，对时装设计的表现效果起着非常重要的作用。

帽子的基本构成要素有包裹住头的帽顶和四周的帽檐。一般先画帽顶，再画帽檐。最后，在捕捉帽檐表里明暗的同时，将其与帽顶连接成一个整体。

在普通的肖像画中不难发现，单纯依靠头饰形状和角度的变化，就可以演绎出丰富多彩的表情。应在平时的生活中仔细观察，区分帽顶和帽檐，练习不同角度的画法。

3 手臂和腿

手臂和手的绘制

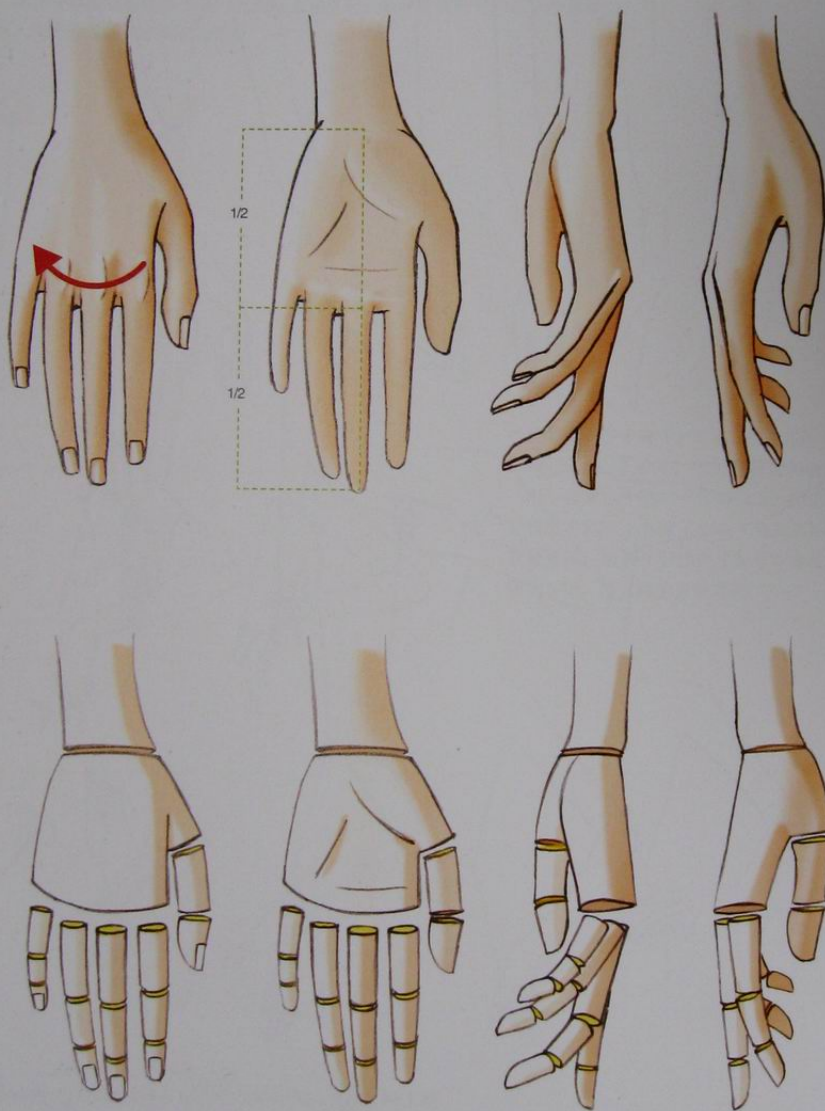
手臂

手臂是绘制服装袖子的基础，是凸显模特姿势、造型的重要部位。手臂位于身体的侧面，与时装的边线、剪影和立体轮廓的关系十分紧密。一旦妨碍了时装整体的表现效果，哪怕手臂画得再美轮美奂，也是毫无意义的。表现手臂的目的在于展现服装的袖子，同时也反映了时装的局部美。

手臂的起点位于肩头，即肩膀的最高点（Shoulder Point，SP）。下垂时，手臂的肘部与腰部处于同一水平位置，手腕位于胯部以下，指尖位于臀部和膝部中间。上臂除了肩头三角肌之外的部位都是笔直的，前臂从肘部到手腕呈弯曲状曲线，内侧呈 S 形，向大拇指方向弯曲。

手臂弯曲时，肘部关节呈尖状凸出。

手臂和手一定是一个整体，不能让人感觉是分割开的，应练习从肩到肘，再到指尖曲线的一气呵成。

除了刻意表现口袋的设计外，当手插在腰间时，身体的曲线和手指根部应适当相交重合，这样的表现效果看起来比较自然。同时应注意，手插入口袋内侧的比例不要过大。

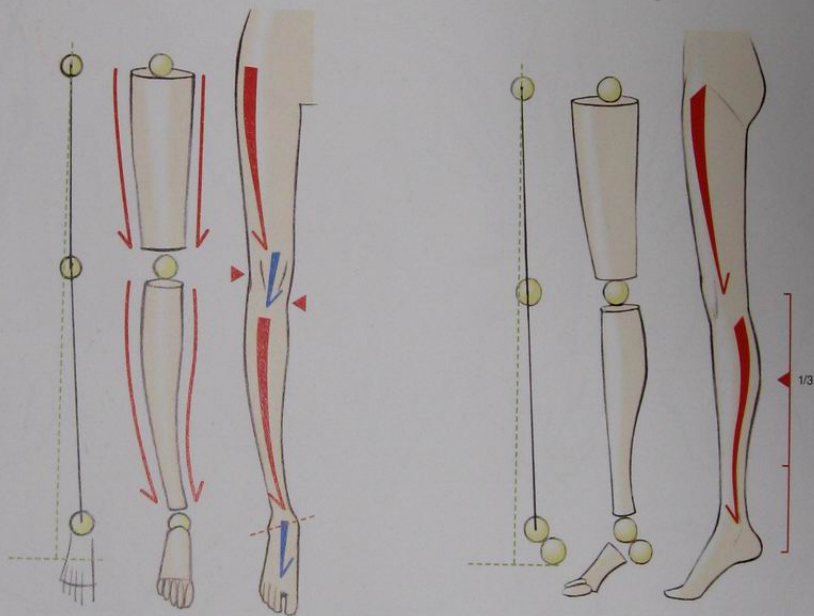
手

手的长度是脸长度的 3/4，手掌的长度与中指（最长的手指）的长度相同。将指根和指尖各自连起来，可以看到一个扇形。手指的弯曲情况在关节图中清晰可见。

手有很多种表情，在绘画过程中，可以将各种复杂的形状通过几组典型的样式进行归纳。这样一来，设计图就具有了更加丰富的表现力。

腿、脚和鞋的绘制

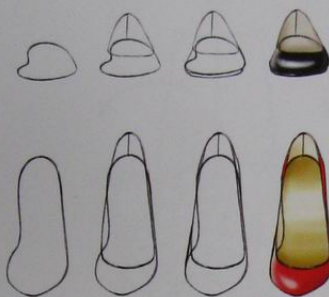
腿长应是整个身长的一半，腿不同于手臂，在时装设计图中，腿应表现为支撑全身重量的强劲有力的一个部位。表现腿的线条要有力感。很多时候，腿会被服装遮盖住，不过，如今能够彰显秀美腿型的时装样式层出不穷，因此，应练习掌握如何画好腿部。

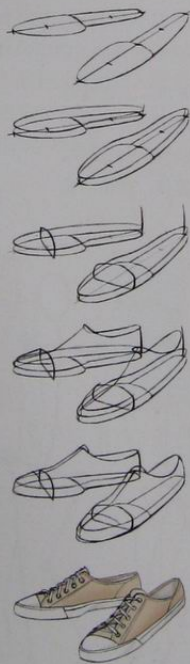
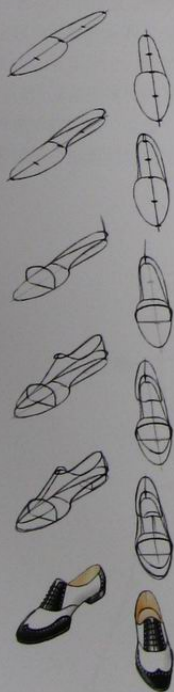
腿

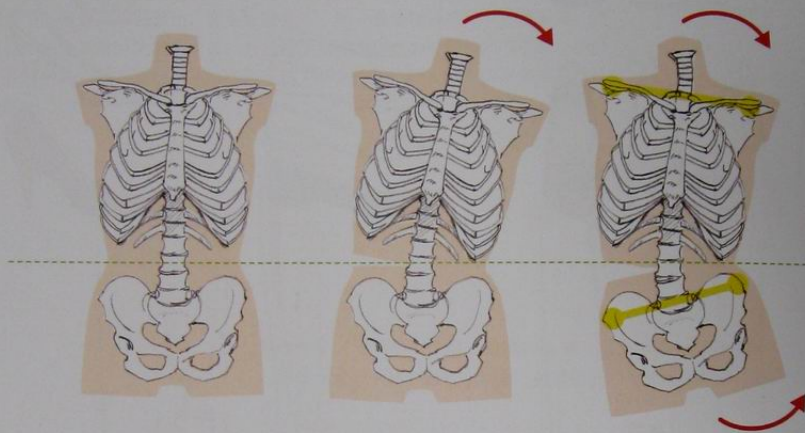
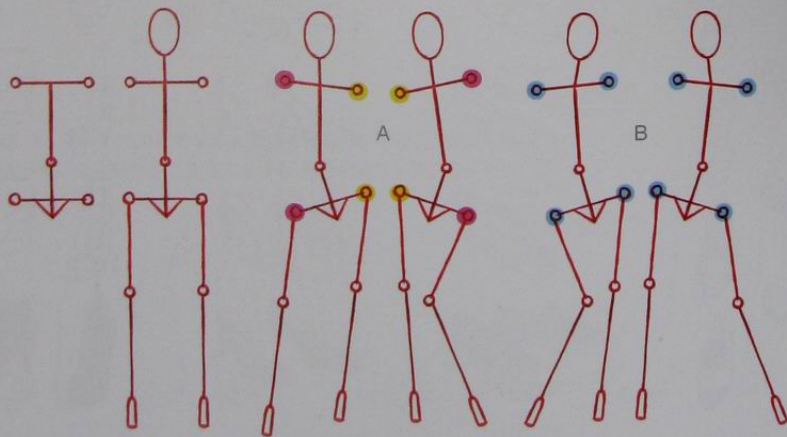
通过对关节的观察，可以看出，在正常情况下，腿一般是倾斜的，而并非垂直。腿和前面讲的绘制手臂时的顺序一致，只是应注意膝盖部位内外侧凹陷的差异。脚踝关节也是倾斜的。侧面观察，小腿明显呈现S形，小腿腿肚子以下的部位像是被挖去了一部分。

脚

以脚后跟为基准，通过不同角度的观察，可以看到脚的样子也是不同的。设计图中很少出现赤脚模特。穿凉鞋的脚也并非完全赤足，此时的鞋底和脚应是一体的。因此，应反复练习鞋子的画法。

鞋

鞋和发型、头饰一样，都是体现时装款式的元素。无论凉鞋还是靴子，捕捉、掌握各种鞋底的基本形状是画好鞋子的第一步。

将鞋底一分为二，内侧挖空，确定鞋跟、鞋底的高度，绘出一个“甲”字的形状。通过细微线条的勾画，最终明确鞋子的外轮廓线。平时应多练习鞋子实物的素描。

4 姿势

如何摆姿势

人体骨骼细微的倾斜就可以展现出各种各样的姿势。人体在直立状态下，肩膀会随着脊椎的倾斜而倾斜，而当改变单脚的重心位置时，骨盆也会有所倾斜。简而言之，"右肩下倾，则右侧腰身相对上翘"，这是构成人体各种造型姿势的基本法则。

在考虑各种人体姿势时，先在纸上横向画出一个"H"字。如图A所示，人体重心移到一只脚上时，肩部和腰部相对倾斜，显得十分自然，一旦倾斜角度过大，服装表面就会出现多余的褶皱，结构也会变得更加复杂。另外，根据时装模特摆出的动作，经常也会出现如图B所示的肩部和腰部呈平行状态的姿势，但不管怎样，造型、姿势都要以视觉上看起来自然为第一要义。

左右基本对称的骨骼是不会因为造型姿势的不同而发生长短变化的。两脚踩地时，腰、两膝以及脚后跟的倾斜度是基本一致的。

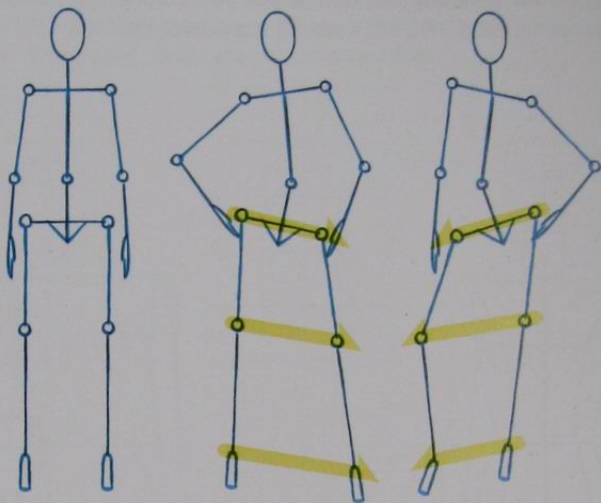
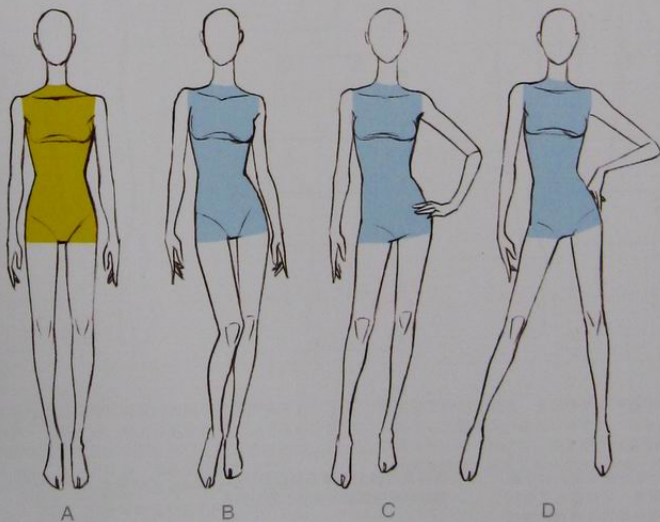
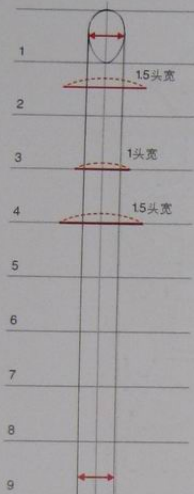
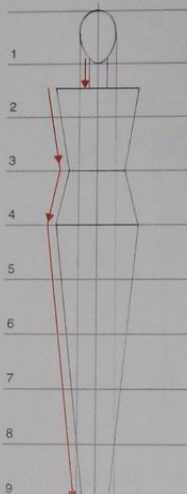
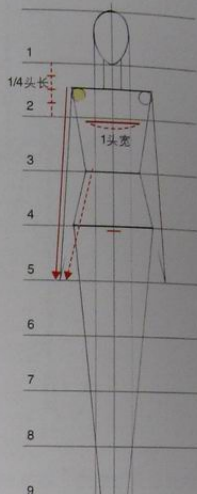
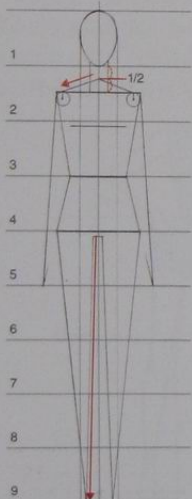
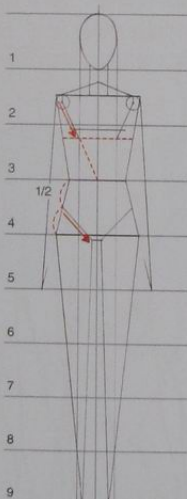
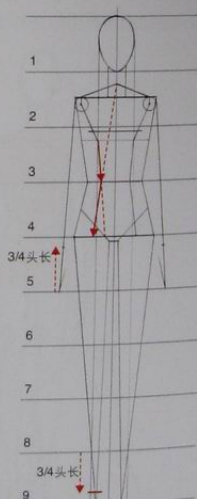
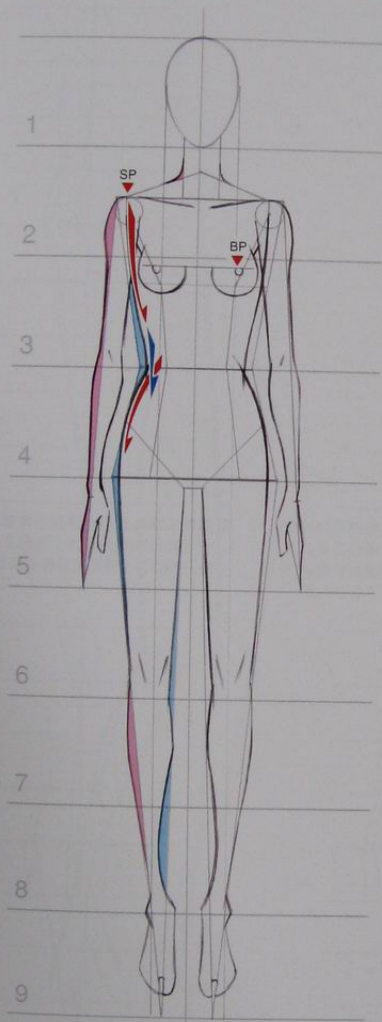
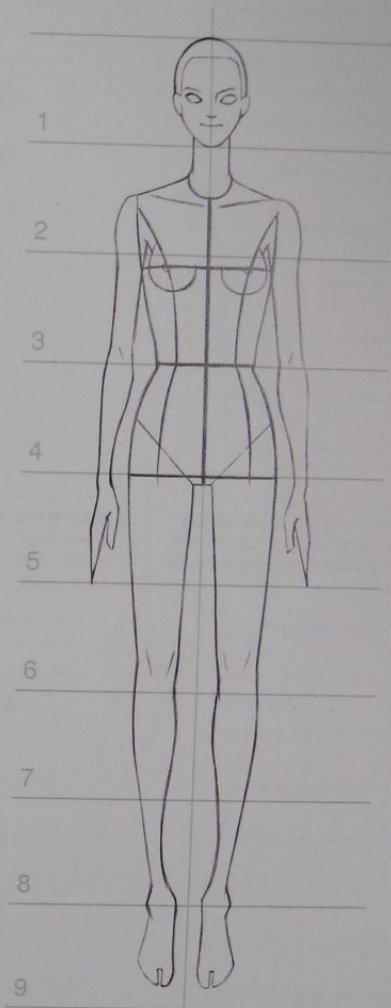
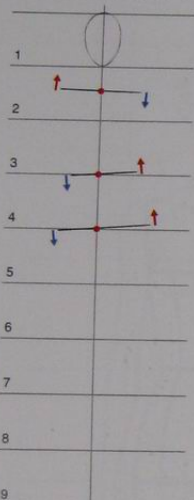
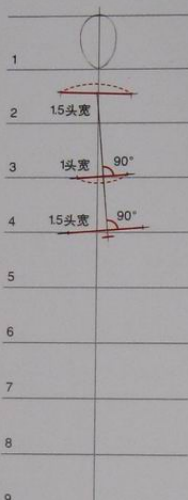
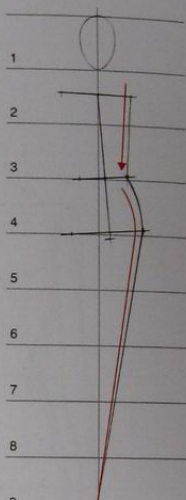
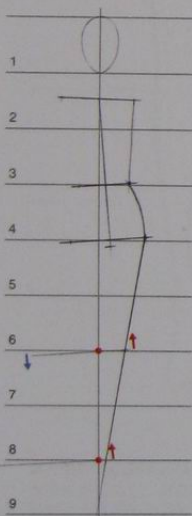
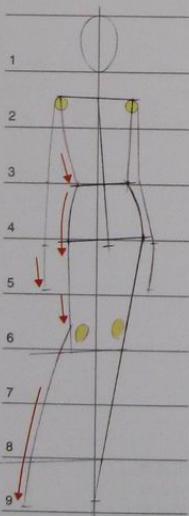
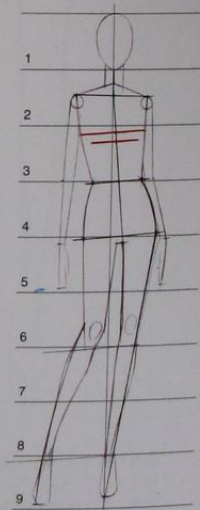
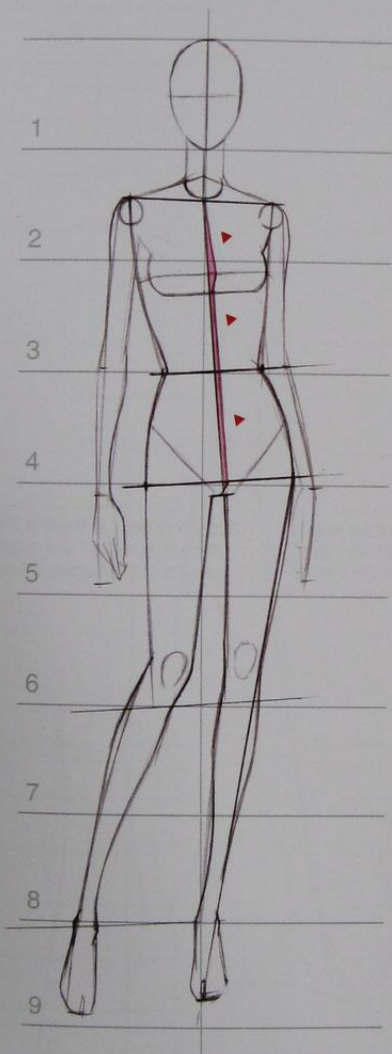
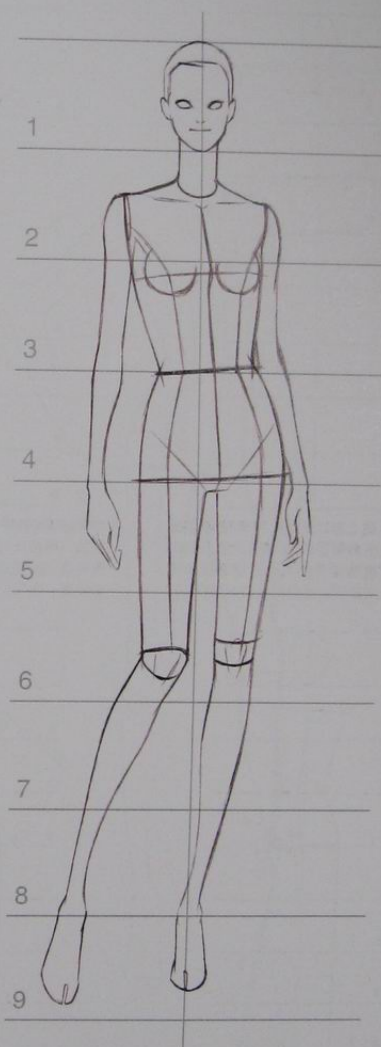



图 A 展示的是直立姿势，图 B 展示的是身体重心在一只脚上的姿势。A、B 两图中肩部与腰部的倾斜程度有明显的不同。图 C 和图 D 中模特的姿势看上去与图 B 差异更大，但实际上，模特身体本身的结构和倾斜比例都没有太大的变化。由此，我们可以看出虽然模特的身体结构、倾斜比例相同，但手臂和腿的位置、姿势不同，模特整体的姿势、造型给人感觉差异就会很大。所以，应注意练习同一身体通过手臂和腿的自由活动而展现出的各种造型和姿势。

直立姿势

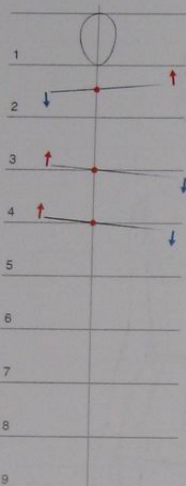
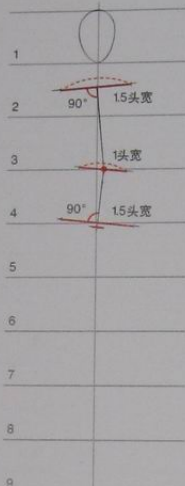
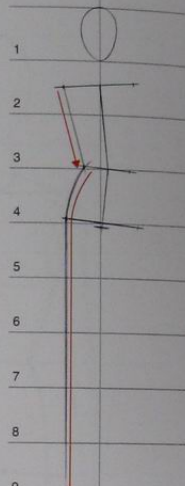
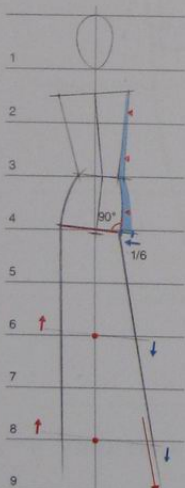
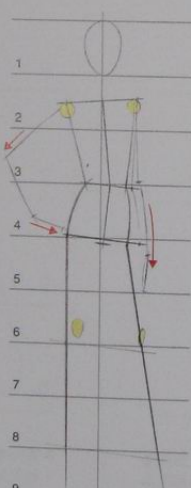
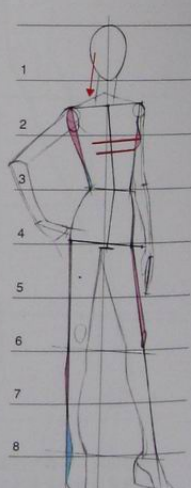
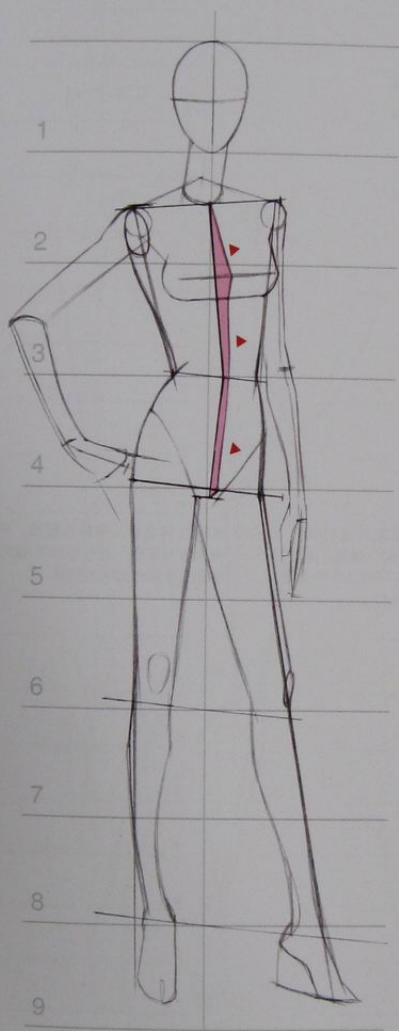
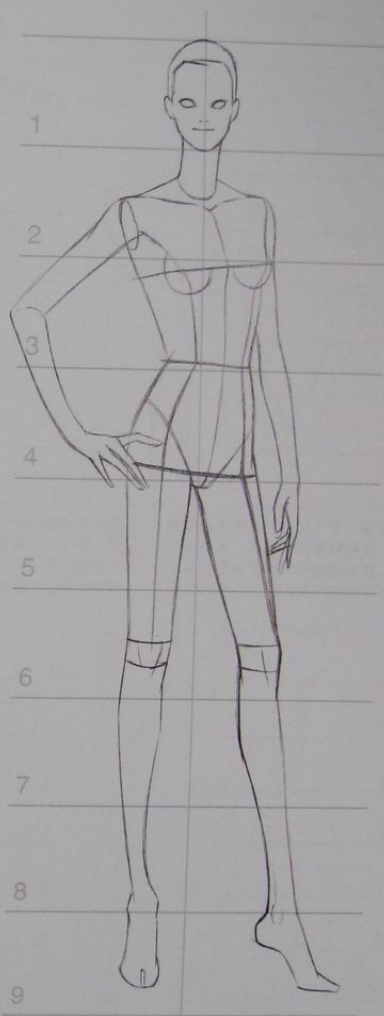
直立姿势完全体现了模特身体的左右对称性，避免了衣服上可能出现的多余的褶皱，是最容易搭配服装的姿势。一开始可以使用规尺画出基本姿势框架，并记住一些基本的比例数据，熟练之后，就可以反复练习徒手勾画曲线成型，直至拿起笔来不假思索就可以一气呵成。

1 将垂线九等分，头部长宽比例设定为3:2。沿头宽两侧向下垂直引两条线。在第1.5、第3、第4刻度的位置截取长度为1.5个头宽、1个头宽、1.5个头宽的线段。

2 沿头宽1/4处垂直向下画出脖子。连接肩、腰、臀，从臀部辅助线外端点向第一步中所引垂线与第八条线的交点引一条线，与第九条线相交。

3 沿腰线向第五条线延伸，相交之处即指尖位置，连接肩头与指尖，形成手臂线，肩头以直径为头长1/4的小圆来表示。在略低于第二和第四条线的水平位置确定胸线与裤腿分叉处。

4 从脖子长度的1/2处向表示肩头的小圆上端引切线，即肩线。从裤腿分叉处向第二步中的腿外侧线与第九条线的交点引线，即腿内侧线。

5 连接肩头圆心与第三条线的中点；连接腰线中点与裤腿分叉处，作为胯线。

6 由胸点向裤腿分叉处引线，与第三条线相交，连接该点与后颈部中心，并延伸至第四条线。手腕、脚尖所在的位置均是单位头长的3/4处。

时装设计图中的裸体模特完全是为了展示时装用的，并非实际的人体模型，所以，多余的润色、加工是没必要的。应注意准确把握关节和肌肉的凹凸程度，并通过清晰、明确的线条加以表现。另外，裸体模特的造型也不是千篇一律、一成不变的，应根据时代潮流和服装构造，相应地对肩宽、胸围、腰围，以及臀围等做出调整。

7 肌肉和关节的凹凸程度可以通过对辅助线的加粗和细化来表现。从此开始，接下来的步骤都可以不用规尺，徒手完成。由肩头（SP）向下引线，经过腋下，直至腰间，刚好呈S形。腰部的圆润程度可通过追加曲线表示，同时腰间的位置也显得更容易捕捉。将锁骨、胸部、膝盖等部位补充完整。

8 此时工作尚未结束，为便于服装与模特身体的有机结合，还需要画六条结构辅助线。纵向三条分别是身体中心线，经过左右胸点并区分身体正面与侧面的两条绫线。横向三条分别位于胸部、腰部和臀部。

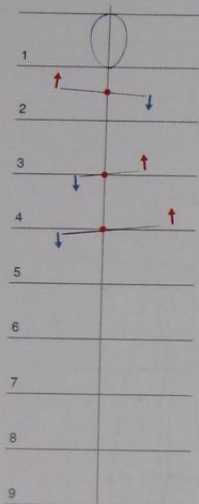
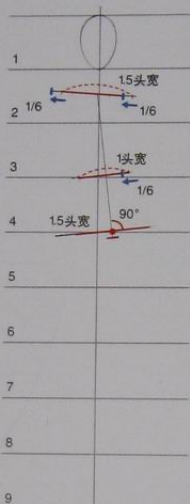
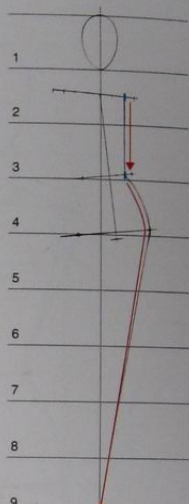
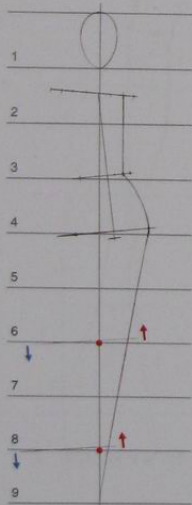
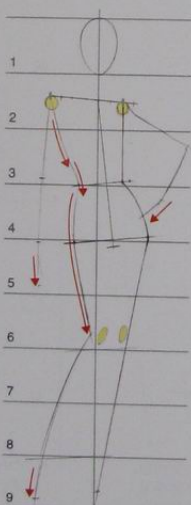
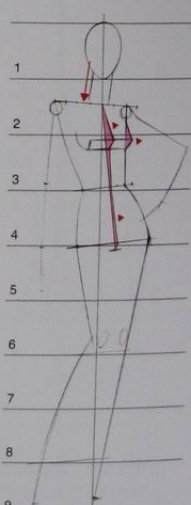
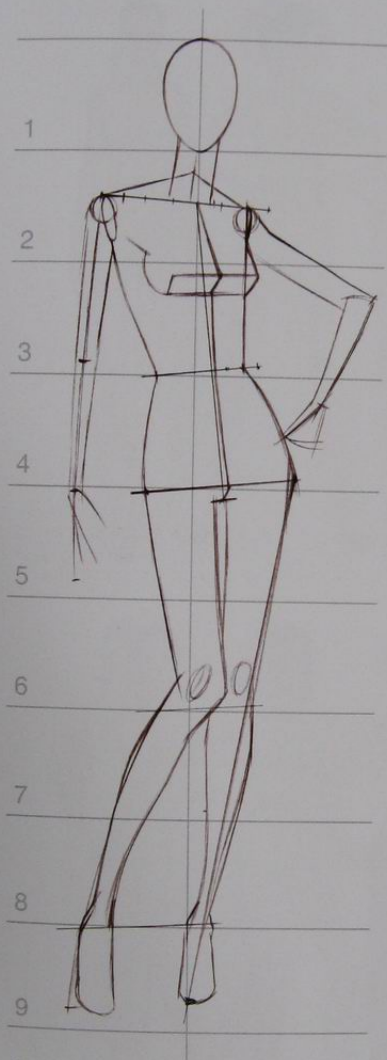
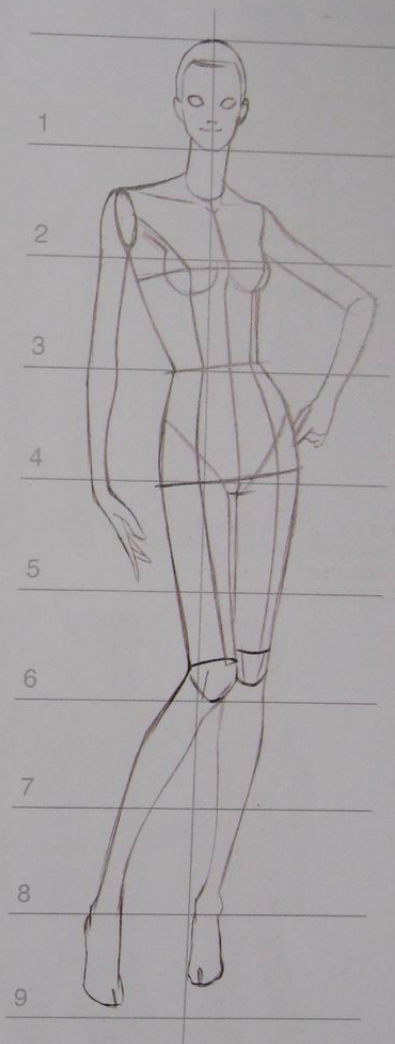
重心在一只脚上的姿势

在时装设计图中，为了表现时装结构的错落有致、层次分明，人体模特的姿势经常是重心在一只脚上。这种非左右对称的姿势可以将身体的侧身线条、轮廓以一种更加直观的方式表现出来，同时也可以充分体现设计者的构思和灵感，因此，应反复练习，掌握这种人体姿势。

1 在垂直中线 1.5 刻度处引出肩部辅助线，右侧略向下倾斜。从 3、4 刻度处引出两条小角度倾斜的平行线，作为腰部和臀部的辅助线。

2 由肩部辅助线中心点向腰臀部辅助线引一条垂直线段，终点即裤腿分叉处。确定肩部、腰部、臀部辅助线的长度分别为 1.5 个头宽、1 个头宽、1.5 个头宽。

3 连接右侧的肩部、腰部和臀部，并延长交于第九条线的中点，表示支撑体重的轴心腿位置。腰部应表现出圆润的效果。

4 经过第六条、第八条线的中点各引一条与臀部辅助线平行的线。

5 连接左肩与腰部、臀部、膝盖的曲线，线条在膝盖以下要变换角度，与第九条线相交在比较靠前的位置。肩部和膝盖用圆圈标记。绘出手臂的辅助线。

6 将颈部、肩部、手臂和脚等部位补充完整，并画出胸线和低位胸线。

7 通过清晰、明确的线条勾画出人体的轮廓。为使模特身体表面的正中线更具有立体感，应充分展现从锁骨中心到裤腿分叉处不同程度的凹凸，对局部进行进一步的修改。

8 充分考虑身体倾斜的程度，确认辅助线的构造，并以此为基础绘制时装设计图。

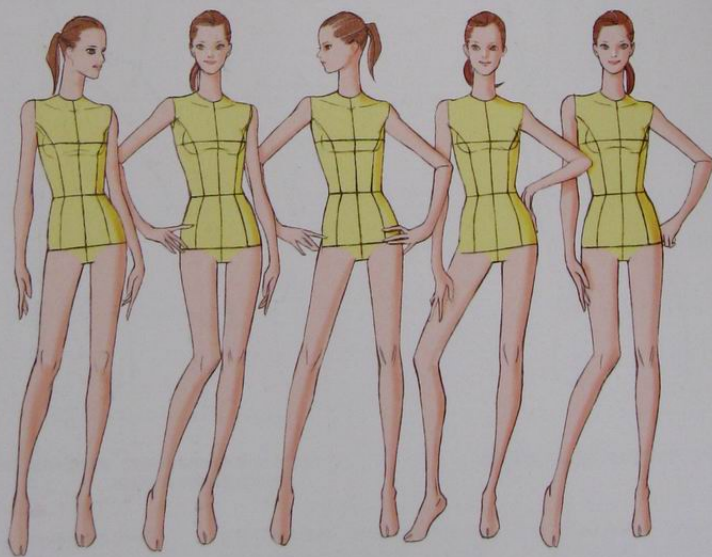
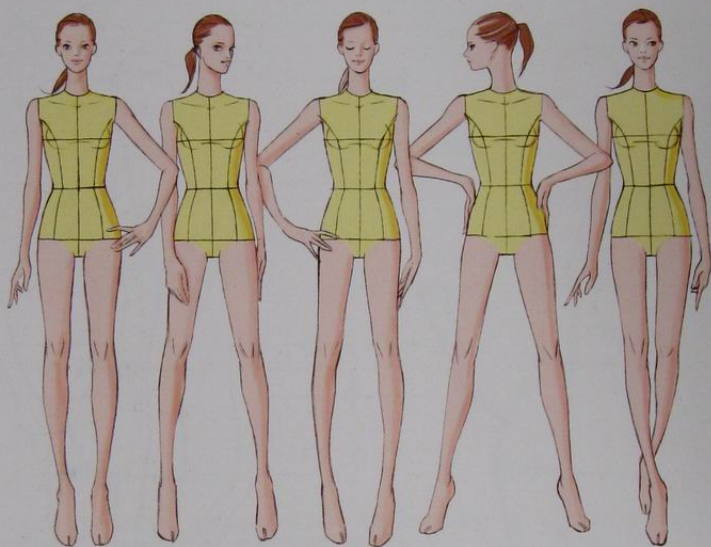
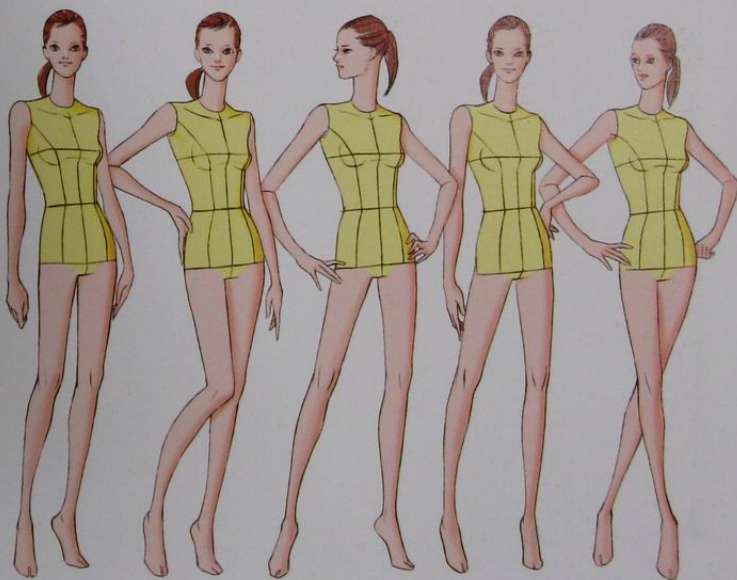
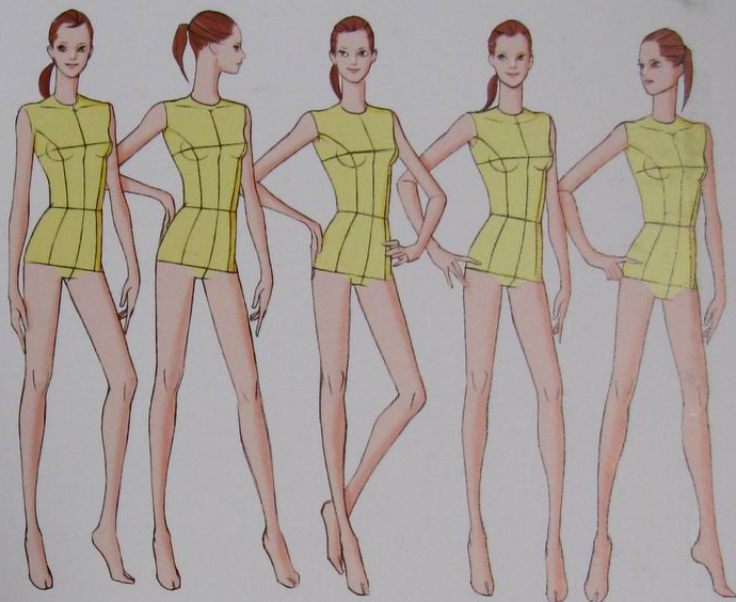
侧身姿势（前腰高）

身体重心在一条腿上的侧身姿势有两种，“前腰高”姿势是其中的一种。这种姿势适合表现服装下摆比较宽松的服装，西装裤、运动裤等裤装也非常适用。

1 在垂直中线上第1.5、3、4刻度的位置引出肩、腰和臀部的辅助线。左肩略向下倾斜，腰部辅助线和臀部辅助线呈平行状，与肩部辅助线呈相反方向倾斜。

2 由肩部辅助线中心点向腰部辅助线引90°垂线，再由此向臀部辅助线引90°垂线。确定肩、腰、臀部辅助线的长度分别为1.5个头宽、1个头宽、1.5个头宽。

3 连接左侧肩部、腰部和臀部，将线条延伸垂直至第九条线，表示支撑体重的轴心腿。腰部应表现出圆润的效果。

4 在右侧臀部辅助线上截取1/6的长度，经过该点作垂线，向上延伸该垂线逐渐弯曲，连接腰线、肩线，向下延伸与第九条线相交。经过第六条、第八条线的中点各引一条与臀部辅助线平行的线。

5 肩部和膝盖用圆圈标记。绘出手臂的辅助线。

6 颈部适当倾斜，将肩部、手臂、脚内侧、脚外侧等部位补充完整，并画出胸线和低位胸线。

7 通过清晰、明确的线条勾画出人体的轮廓。为使模特身体表面的正中线更具有立体感，应充分展现从锁骨中心到裤腿分叉处不同程度的凹凸，对局部进行进一步的修改。

8 充分考虑身体倾斜的程度，确认辅助线的构造，并以此为基础绘制时装设计图。

侧身姿势（后腰高）

身体重心在一条腿上的侧身姿势，除了“前腰高”姿势外，还有一种“后腰高”姿势。这种姿势更能体现时装模特玲珑的曲线和婀娜的体态，且能够与各种设计款型相搭配。

1 在垂直中线上第 1.5、3、4 刻度的位置引出肩、腰和臀部的辅助线。右肩略向下倾斜，腰部辅助线和臀部辅助线呈平行状，与肩部辅助线呈相反方向倾斜。

2 由肩部辅助线中心点向腰部辅助线引 90° 垂线，再由此向臀部辅助线引 90° 垂线。肩部辅助线是 1.5 个头宽，并向左平移 1/6 个单位。腰部辅助线右侧削减 1/6 个单位。

3 连接右侧肩部、腰部和臀部。将线条延伸至第九条线，表示支撑体重的轴心腿。腰部应表现出圆润的效果。

4 经过第六条、第八条线的中点各引一条与臀部辅助线平行的线。

5 连接左肩与腰部、臀部、膝盖的曲线，线条在膝盖以下要变换角度，与第九条线相交在比较靠前的位置。肩部和膝盖用圆圈标记。绘出手臂的辅助线。

6 颈部适当倾斜。胸线向右侧平移，为捕捉立体效果，将身体正中线和右侧胸部勾画成型。

7 用清晰、明确的线条勾画出人体的轮廓。

8 充分考虑身体倾斜的程度，确认辅助线的构造，并以此为基础绘制时装设计图。

姿势变化

同样的人体模特，根据面部和颈部、手臂和手腕、腿部和脚部等部位的不同表情和姿态，可以演绎出各式各样的姿势和造型。实际绘画时，应根据具体的时装设计款式来选择、确定哪种姿势能够最完美地展现时装的魅力。

Lesson 2 着装技巧

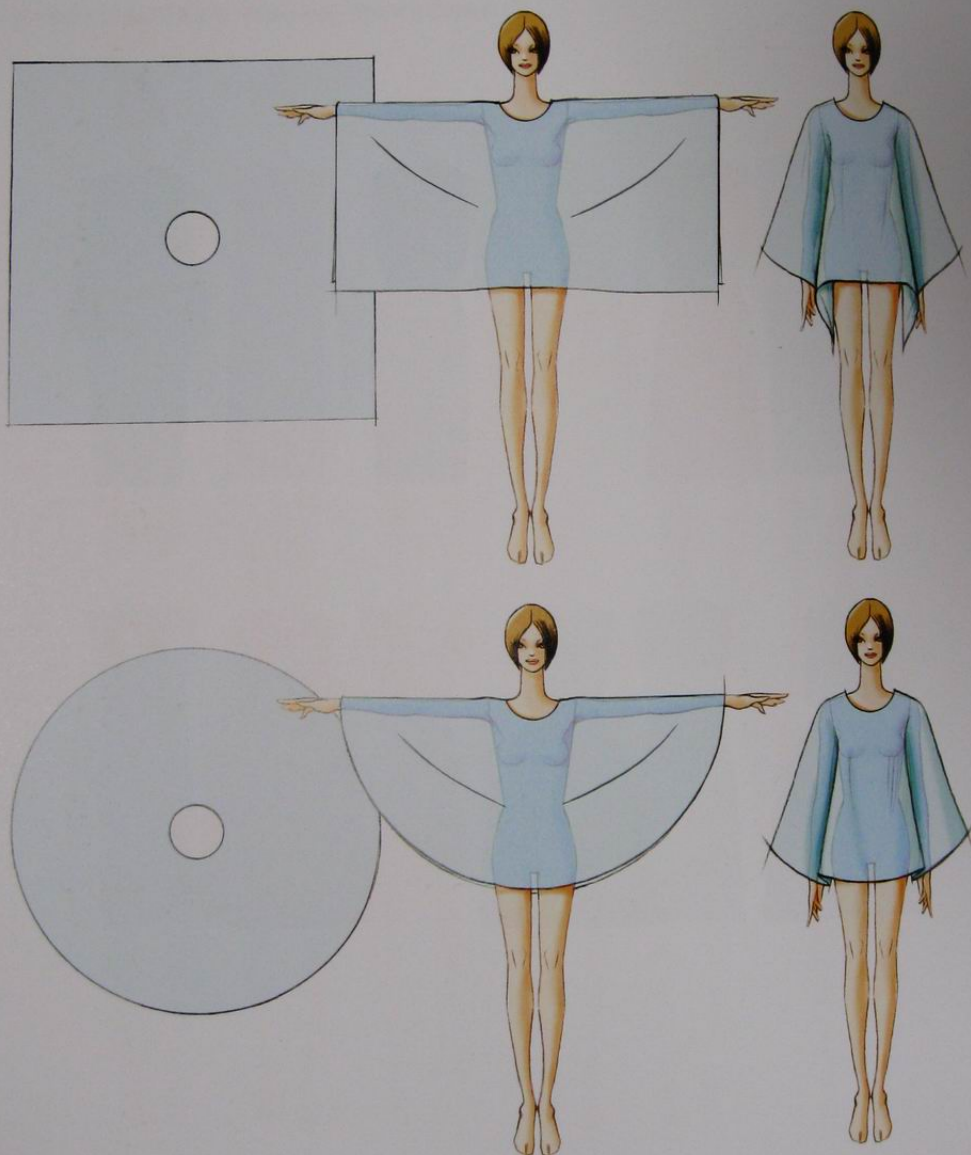
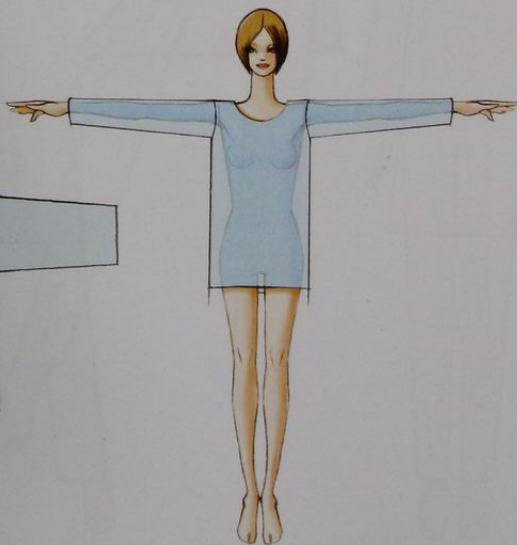
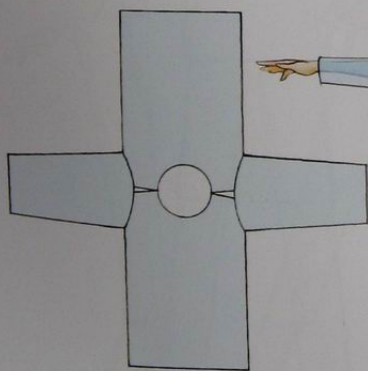
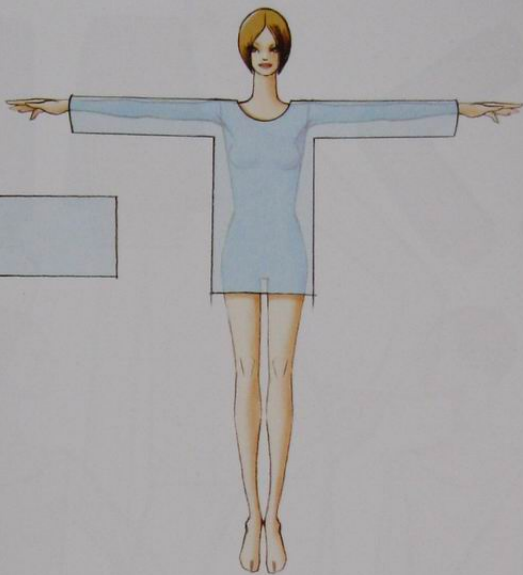
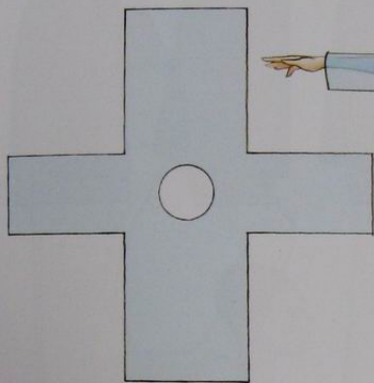
1 着装

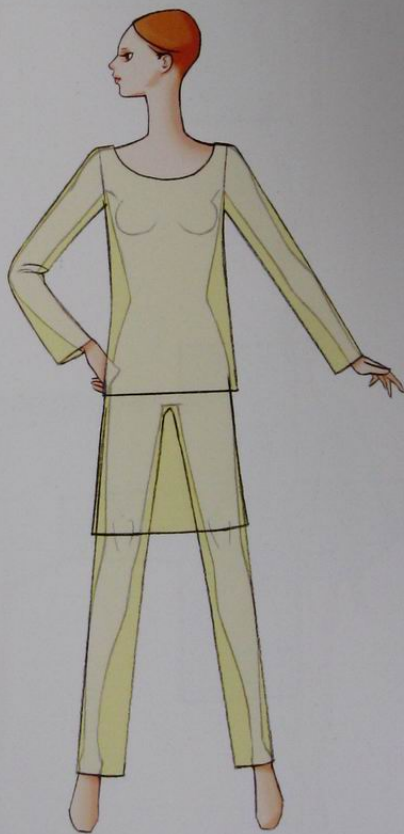
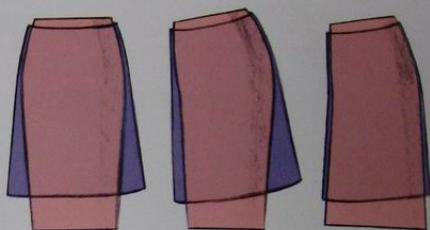
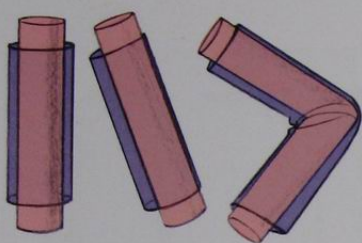
剪影和轮廓

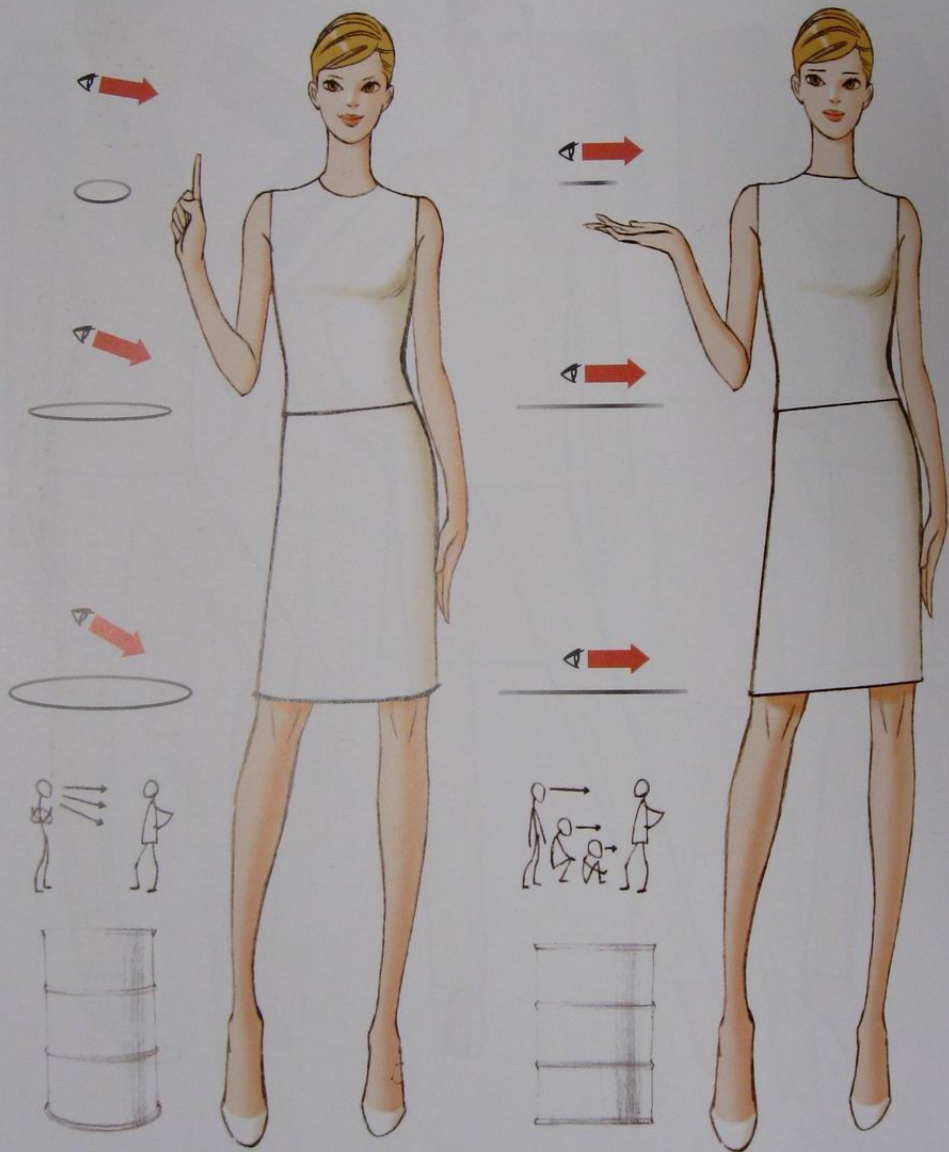
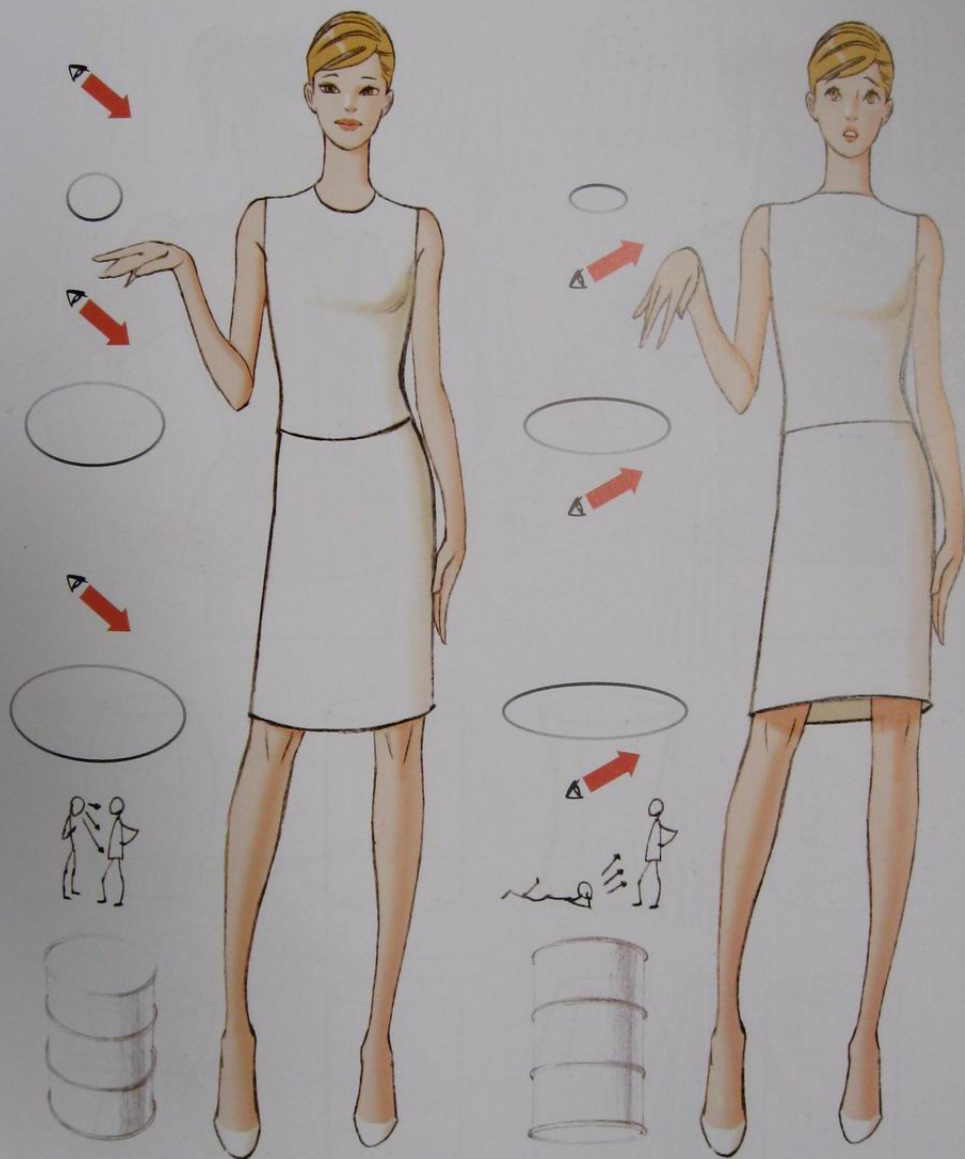
所谓着装，就是为人体穿上衣服，即在前一章所掌握的人体结构的基础上，将服装的构造通过线条表现出来的过程。勾画出的每一笔线条都起到传递设计构思和理念的作用，因此设计者笔下的每一根线条都显得十分重要。但是，这并不意味着绘画过程要全部写实。重要的是，是否能够准确表现设计师想要传达给观众的效果。绘画本身是可以模拟和重复的，而设计构思一定要有自己的独到之处。

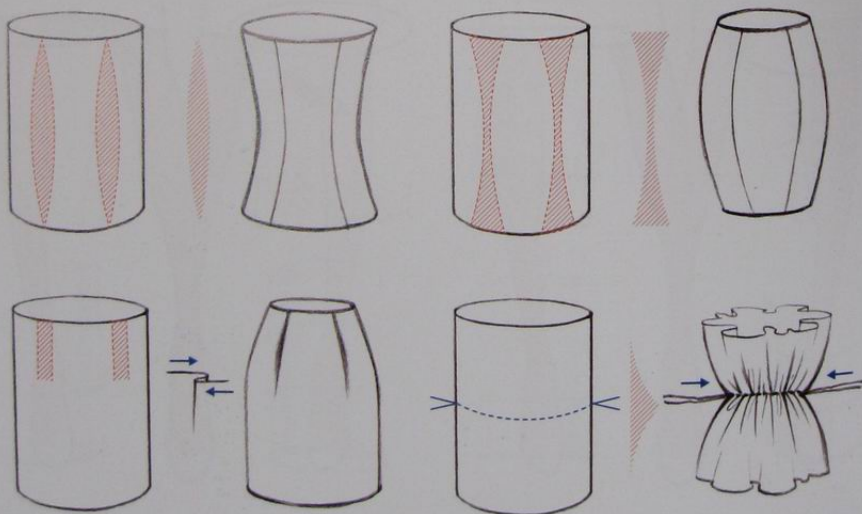
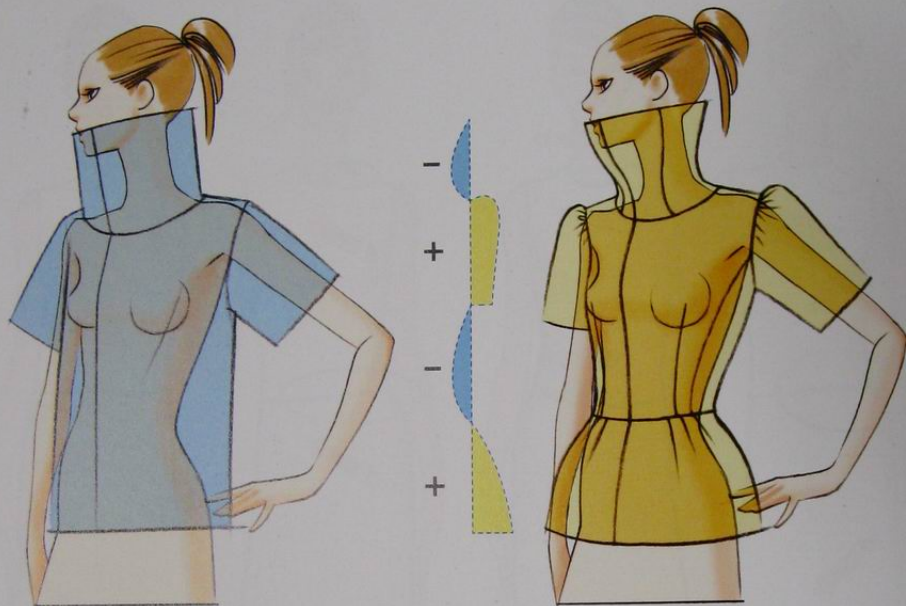
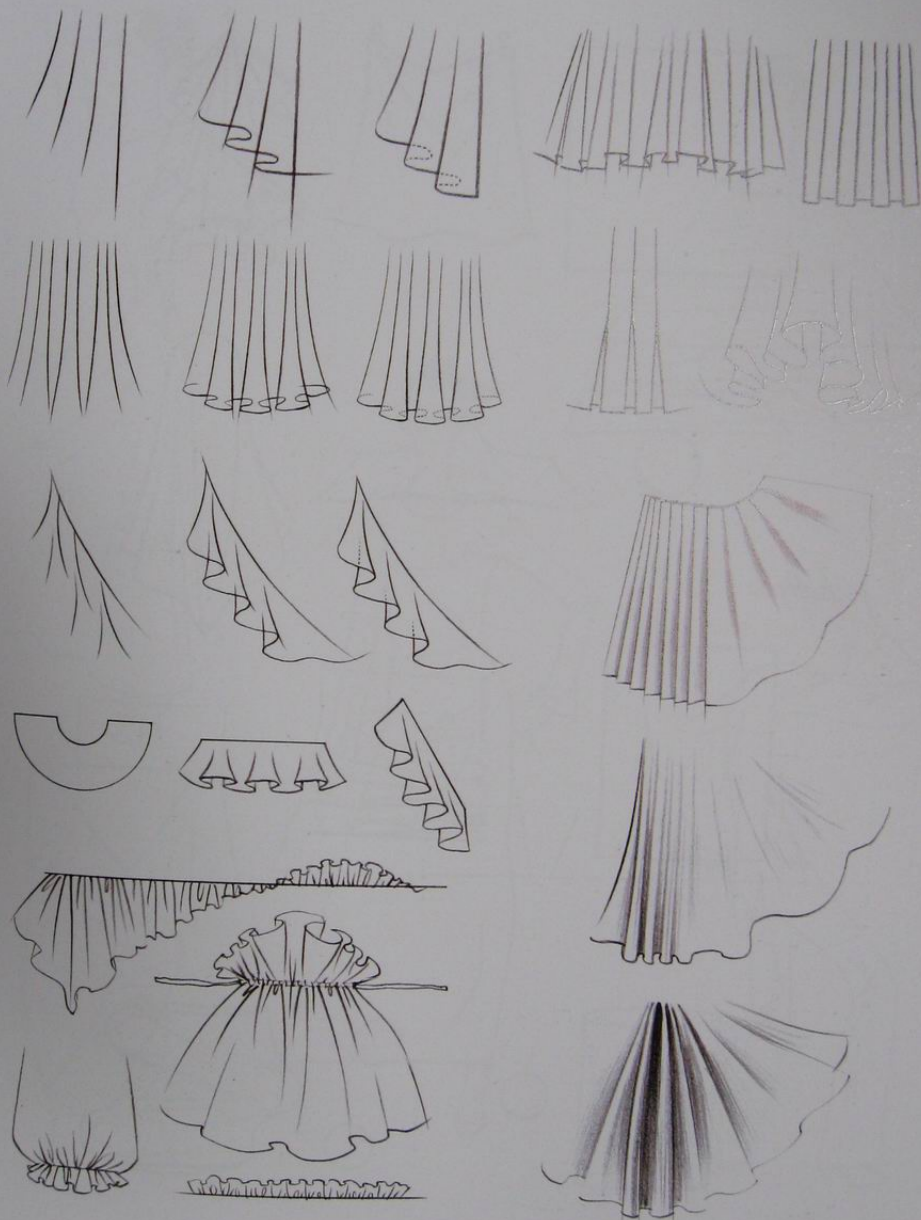
如果服装单纯是一块覆盖、包裹身体的布，那么，其形状是可以无限想象的。但是，在时装设计中，布料只集中出现在模特身体的某几个部位，如肩部、腰部等。当构思在脑中浮现时，应一边着手素描，一边思考布料起点的位置。应本着顺应重力的方向，不妨碍肢体活动的基本原则，寻找确定理想的剪影和轮廓。

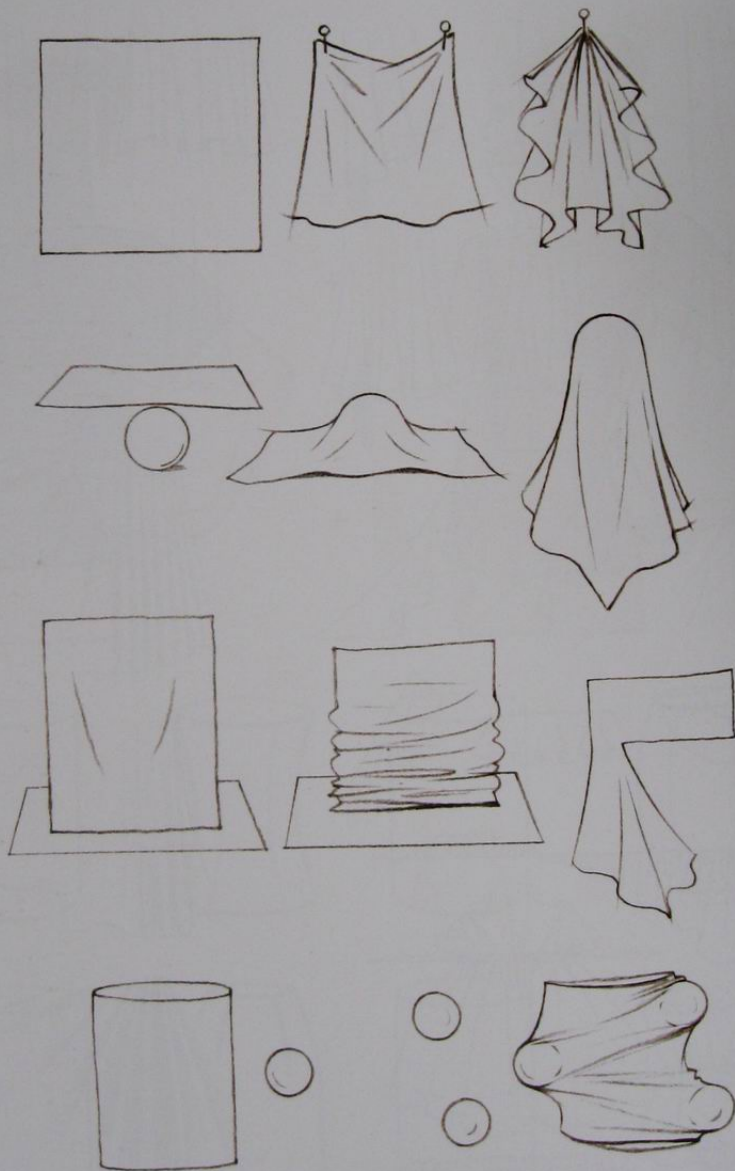
将平面转化为立体

平面的布料包裹在立体的人体上，布料与人体之间会形成空间。这种空间可以使肢体活动更加灵活，并使服装线条更加多样化。布料的形状、质地不同可以导致这种空间的不同。在绘制时装设计图时，在为人体着装的过程中，应时刻考虑这种空间的变化。

在下列各图中，我们可以透过服装看到人体，看到服装的内部形状、结构、比例，这是理解服装结构进行服装再构筑的基本训练。在设计过程中不必拘泥于细节，应首先把握大体的构造。

衣物和身体的关系

衣物和身体之间的空间，有的是专门为方便肢体活动而设计的，也有的是服装本身构造中存在的空间。身体在活动时，应首先确定“身体哪部分与衣物接触，哪部分与衣物之间形成间隔空间”，然后通过线条表现出来。尤其要注意的是，手臂和腿部很容易产生不协调的感觉，所以，画完之后要仔细检查局部是否疏忽了重力的作用。

视点的设定

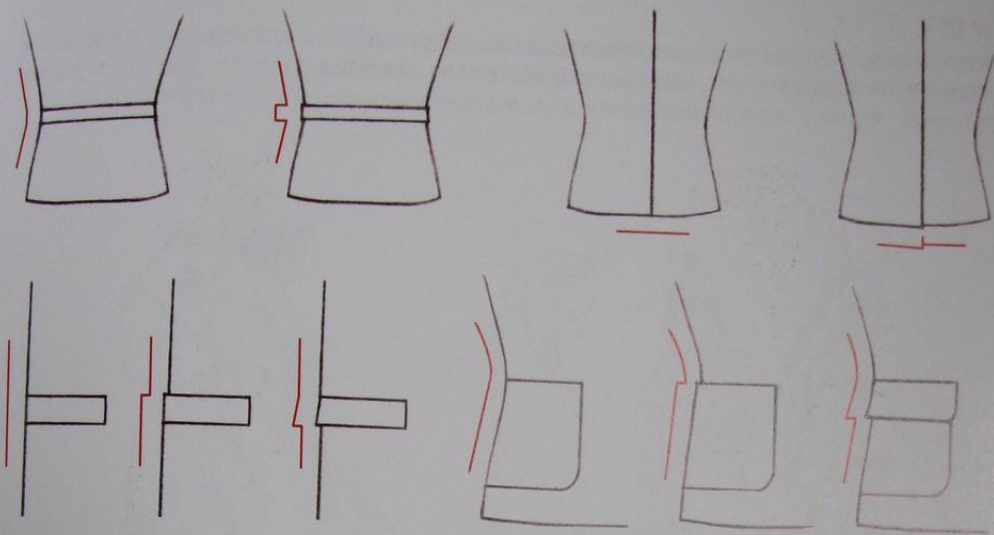
在平面上描绘模特与时装，如果能够体现出一定程度的立体感，则可以大大提高时装设计图的表现力和说服力。下面四个人体模特分别是从四个不同角度观察、绘制的，如果将服装概括为圆筒的话，我们就可以明白服装下摆的曲线是决定视点的关键。

与服装边线等纵向线条相比，下摆等横向线条可以立体地表现出服装的后侧、纵深等等。因此，一旦设定视点有误的话，体现出的设计效果就会有很大的差异。时装设计图中最常出现的基本视点，一般设定在与模特眼睛等高，相距 2 至 3 米的位置。

省缝线、褶裥、衣褶和坠纹

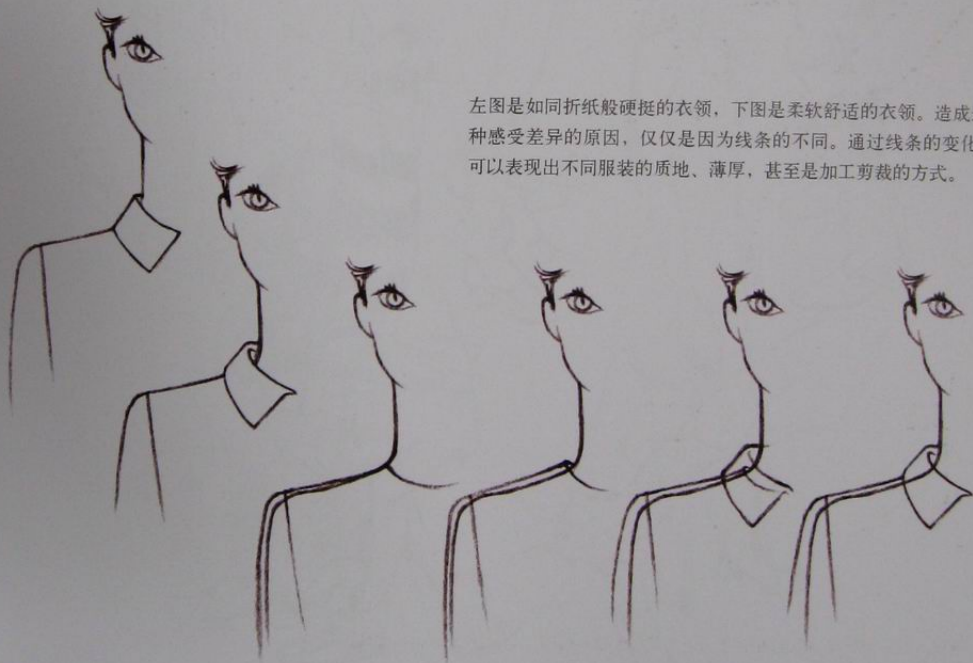
为达到服装局部蓬松或收紧的效果，可以采用添加省缝线、褶裥、衣褶、坠纹等方法。设计者在构思、素描时，需在构造和机能两个方面考虑这些方法的运用。在添加省缝线、褶裥、衣褶、坠纹等时，应明确其位置和方向，即设计师计划放宽和收紧的部位。

另外，设计者还应综合考虑布料的方向性、身体的凹凸，以及在重力作用影响下坠纹的角度和松紧程度，用画笔来表达布料的“表情”。

布料的特点——褶皱纹

褶皱纹是衣物在静止状态下具有的静态性褶皱，而由身体动作产生的、具有动态性的褶皱也是设计图中经常出现的。一块摊开的布料，任意抻一个角，无论是横向、纵向、还是斜向，都会出现褶皱纹，需用蜿蜒的曲线表现。

在画褶皱纹时，应根据衣物材料的质地，从身体内侧开始下笔，避免破坏身体和服装的形态，摸索、确定皱纹流动的方向。

线条的区别使用

时装设计图中的线条可以增加细微处的表现效果。线条的粗细、间隔不同，模特身上的时装给人的感觉也会大不相同。另外，在表现凸起部位的线条处，沿着线条加入一些阴影，则会给人更加柔和的感觉。

服装边线等部位线条间隔的变化，造成了服装表情的不同，给人的感觉也截然不同。

绘图时，应注意表现细节部位的设计。

左图是如同折纸般硬挺的衣领，下图是柔软舒适的衣领。造成这种感受差异的原因，仅仅是因为线条的不同。通过线条的变化，可以表现出不同服装的质地、薄厚，甚至是加工剪裁的方式。

素描

观察现实的模特，并在十分钟之内完成素描，这需要具备短时间捕捉要点的观察能力，是训练观察力和手眼配合的好方法。训练的重点不在于是否画得正确，而是良好观察力的培养。先整体勾画出身体的轮廓，抓住形象的大致特点后，逐步修饰细节部位。

最终成型前要经过多次线条的修改和补充，在实际绘图中我们会发现基本上不存在绝对垂直或水平的线条。生活中穿着日常服饰的人物与专业模特的姿势和造型都会不同，但具有相同的概括和观察方法，学习对生活中人物的素描，是一种非常好的训练。

参考照片绘图

照片中模特的身材基本符合 8 段头身的完美比例。但是，当略去阴影和色彩，只剩下模特的身体轮廓线之后，我们会发现，画面上的形象（A）要比照片上的实际模特胖。因此，在保证身体各部位比例平衡的前提下，将脖子、手臂、腿分别按相同比例延长，这样，即使没有阴影、色彩的修饰，模特的身材和服装也可以表现得非常修长和舒展（B）。

类似这种参照平面照片绘制设计图的情况，可以不必忠实于照片，应当进行适当的艺术夸张，以保持画面的整体平衡。平时应留意一些高质量、清晰的照片，参照进行这种绘画练习。

Lesson 3 着色表现

1 着色

绘画工具

从多种多样的绘画工具中选出自己喜欢并适合自己的画具是一件非常快乐的事情。一般来讲，最基本、最常用到的无疑是水彩画具。其实，时装设计图只要有纸、铅笔、水彩画具就可以充分表现了，但如果能够搭配使用自己喜欢的画具，就可以画出更加令人满意的设计图。与其墨守成规，不如打开思路将绘画的表现效果作为优先考虑的重点。后面会给大家介绍各种绘画方法作为参考，帮助大家挑选自己喜欢的绘画工具。颜色的数量和种类是有限的，所以，最好还是从自己熟悉的绘画工具开始挑选。

勾画线条用具
1. 铅笔（3H~3B）
2. 自动铅笔
3. 擦笔（轻抹、晕色）
4. 碳素笔（粗、中、细）
5. 钢笔

保证绘图清晰、准确的工具
1. 规尺（直线、曲线、坐标）
2. 裁纸刀
3. 橡皮
4. 双面胶
5. 刷子
6. 定影液喷剂

记录构思、表现效果的纸类用品
1. 素描簿
2. 绘画用纸纸夹
3. 肯特绘图纸纸夹
4. 荧光纸纸夹
5. 复印纸
6. 复写纸（卷纸）

调色用具
1. 水彩碟
2. 调色板
3. 涮笔槽
4. 水壶
5. 擦拭用毛巾

使画面具体化的工具
笔 粗 - 中 - 细

着色用具
1. 彩色铅笔
2. 荧光笔
3. 蜡笔

调色用具、颜料
1. 丙烯水粉画颜料
2. 湿粉饼水彩（固体画具）
3. 水彩用具

关于色彩

在色彩、形状、材料三要素中，色彩无疑是最具表现力的。不单单限于时装，在所有的设计领域中，色彩的作用都十分重要。通常人们在认识事物时，色彩总是先于形状使人产生深刻的印象。例如，在说到“苹果”这个词时，人们不会首先想到苹果的形状，而是在大脑中浮现出“红苹果”或是“青苹果”的实物，因此，色彩是必不可少的要素。

时装设计图是设计者将自己的构思、理念通过视觉画面传递给他人的媒介，色彩的搭配与选择具有重要的意义。配色有时是一件令人十分愉快的事情，但有时也会让人感到有些麻烦。通过不同绘画材料的搭配组合进行的配色训练，一定可以磨练出好的色彩感觉。另外，对色彩的研究和分析也在不断发展。因此，应经常关注国际上色彩研究的相关信息。

色彩的基础具有色相、明度、彩度三个属性。了解、熟知这些知识，对于区别表现服装质地的色彩，以及打印时的选色，都具有重要的意义。

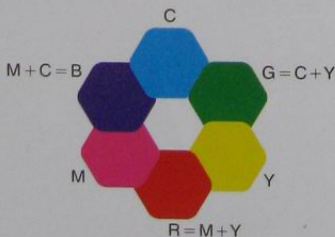
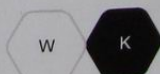
色相——不同色彩的种类。
　　可分为红、橙、黄、绿、蓝、紫，等等。

明度——每种色彩的灰度程度，即明亮、灰暗的程度等。

彩度——颜色的鲜艳程度。
　　由灰色、灰暗色，逐步过渡到鲜艳的纯色。

品红色、黄色、青色。这三种颜色可以调和配出其他各种各样的颜色，而这三种颜色无论以何种比例调和，也不能配出这三种颜色本身，所以，被称为“原色”。

C：青色，M：品红色，Y：黄色

品红色（M）+黄色（Y）=红色（R）
黄色（Y）+青色（C）=绿色（G）
青色（C）+品红色（M）=蓝色（B）

加入白色和黑色可以使色彩的变化和过渡显得更加自然。

W：白色，K：黑色

营造色彩

如前所述，时装设计图的定位是“时装完成预想图”，因此，画面的色彩应该根据直觉选择确定。“时装完成预想图”应体现设计师自己的设计理念，演绎自己的风格。事实上，在表现时装的样式和款型的过程中可使用的彩色种类并不多，使用的颜料和绘图面积也是很有限的。因此，根据直觉选择颜色与在调色板上营造色彩时，需要斟酌考量，不能随意调色。在上色的过程中，“确定色彩，营造色彩”要比涂色方法和技巧更重要。有时，调色板中偶然配出的色彩就可以大大激发设计师的想象与构思，为他们带来灵感与创意。可见，营造色彩是一件很主观的工作。

那么，时装设计图中出现的色彩是什么呢？是“衣物质地的颜色”。通过各种颜料的混合调配，从而形成各种色彩。而初学者在上色时往往会苦于不知使用哪种颜色，甚至单一使用从颜料管中挤出的纯色，这样一来，画面上的颜色倒是鲜艳多彩，却忽视了衣物质地的颜色与人体皮肤颜色的搭配。可见，根据人体肤色搭配的自然效果来选择颜色，这是给时装设计图上色的重要原则之一。

调节与肤色搭配效果的技巧是掺入少量的黑色和白色。服装的材料、质地是固定不变的，设计图在忠实再现服装颜色的同时，可以尝试使用这种技巧。

使用不同的绘画材料搭配表现示例

上色用具包括水彩颜料、荧光笔、彩色铅笔、蜡笔等。

在勾画线条时，铅笔、彩色铅笔、钢笔、碳素笔表现的特征各不相同，最重要的是表达效果自然，使用起来得心应手。一般来讲，最常用到的是水彩颜料，同时搭配使用其他绘画工具，可以使画面更具表现力。

图画纸
荧光笔
彩色铅笔

复印纸
蜡笔
彩色铅笔

图画纸
水粉画颜料
（不透明水彩）
彩色铅笔

图画纸
荧光笔
彩色铅笔

肯特纸
荧光笔
彩色铅笔

图画纸
水彩颜料
铅笔

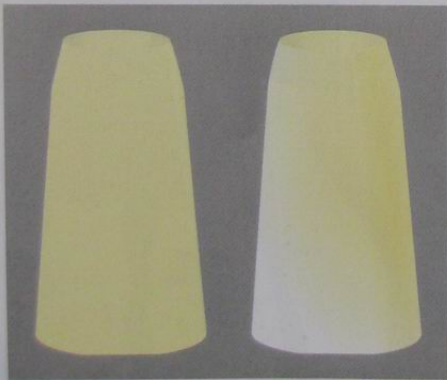
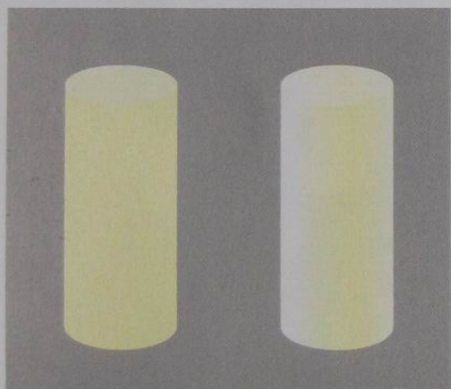
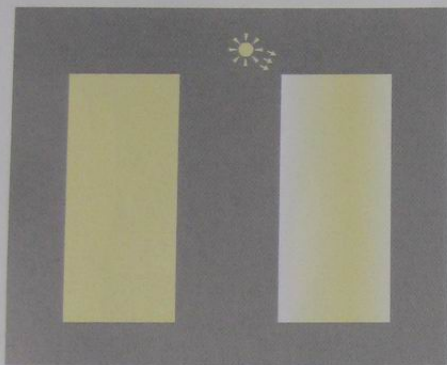
图画纸
水彩颜料
荧光笔
彩色铅笔

图画纸
水彩颜料
荧光笔
彩色铅笔

图画纸
荧光笔
钢笔

图画纸
水彩颜料
蜡笔

全涂色与朦胧色

全涂色，即上色时，将需着色的部位涂满颜色，不留空隙；朦胧色，即离身体越远的色彩越淡，体现色彩的逐渐过渡效果。朦胧色如同下图所示，靠近光源的地方颜色要淡，中间的部分是质地本身的颜色，背光处或侧光处的颜色要淡一些，还要画一些阴影作为晕色。

全涂色

为突出形象与色彩的对比效果，往往会采用这种着色方法。通过线条的粗细、阴影面积的大小，也能够表现出立体感。

朦胧色

使服装质地显得更具手感，视觉上产生了立体的纵深感。由于着色面积的减少，可以大大缩短绘图时间。

着色顺序

下面介绍着色的顺序。一般多采用不透明水彩、荧光笔、彩色铅笔三种画具。多种画具的配合可以提高画面质量，使画面更具表现效果。

1 在复印纸上打底稿。将出现的服装褶皱控制在最小限度。

2 在底稿上用毛笔着色，用彩色铅笔在图画纸上勾画出轮廓。

3 用铅笔重新勾画，整理临摹线。

4 淡淡地给模特肌肤上色。此时需确定光源的角度和方向，着色部位浓淡分明。

5 淡淡地给头发上色。

6 从局部开始给服装着色。调色过程不容马虎，应在水彩碟（调色板）中将颜色充分混合，将多余的颜料抹在水彩碟边上。水彩由湿变干的过程中，其色彩也相应会产生变化，这一点应当注意。

7 服装着色的顺序是由下向上，由大向小。衣领和腰带最上方要留一个空白空间。

8 每完成一种颜色的局部上色后，轻轻涮笔，在离身体较远的部位修饰朦胧色。

9 最后点缀、修饰细节部位。

通过荧光笔表现围巾色彩的浓淡。

为金、银色的金属部件上色。

通过彩色铅笔表现夹克的质感。

最终修正细节部位的配色。

在局部补充修饰一些细线条。

用彩色铅笔画出纽扣等附属品。

通过彩色铅笔表现局部的接缝线和针线痕迹。

2 花纹图案

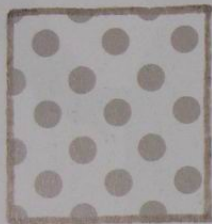
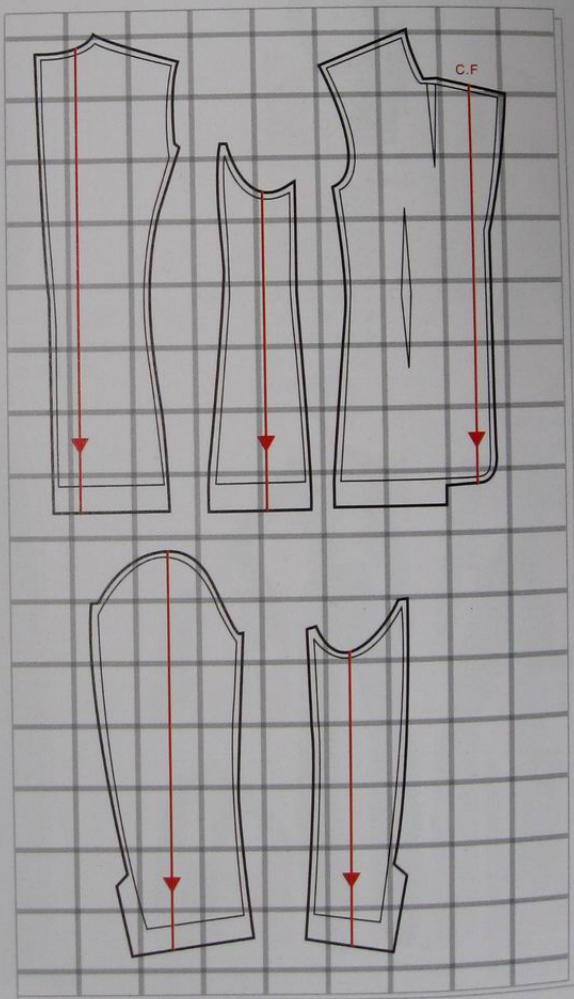
绘制图案

在绘制带花纹图案的服装时，须注意两个要点。

第一，如图 1 所示，布料的表面发生变形，其中的图案也随之变形。如图所示，平面布料上的正圆变成了扁长的椭圆。第二，如图 2 所示，将服装的局部模型放在带有方格纹图案的布料中来观察。红线代表的是“辅助线”，即布料各局部的垂直基准线，这是一定要认真理解的。根据以 Centerfront（C.F）为基准确定的辅助线，综合判断服装质地的方向性，这样绘制的图案才更美。

2

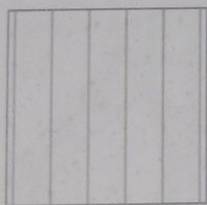
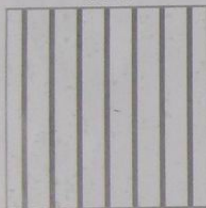
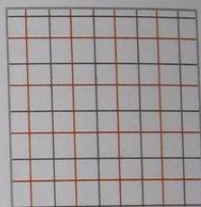
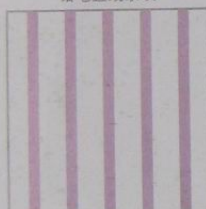
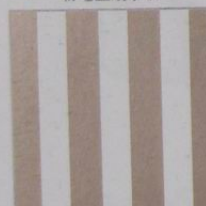
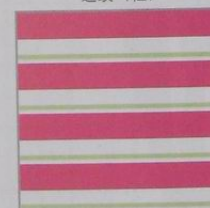
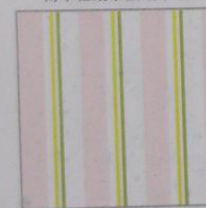
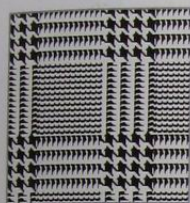
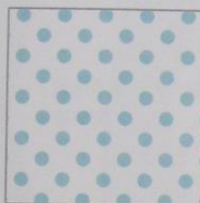
C.F

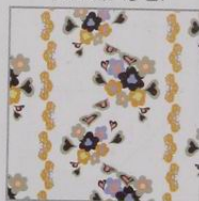
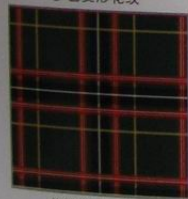
×

第一眼看来，似乎没什么问题，但仔细观察就会发现绘图时忽视了“服装线”。将裙子置于平面状态下，就会发现其图案的不自然之处。

充分考虑了上衣的腋下、袖子以及裙子的“服装线”，图案表现得既自然又美观。

各种各样的图案

布料上的图案有的是印花纹，有的是编织花纹，种类数不胜数。应主要熟悉掌握几种图案的基本类型。

在布料上绘制花纹图案和印刷过程相仿，先在服装质地上涂色，随后画出图案，最后按照质地由下向上的顺序逐层上色。当颜色重叠时，往往使用荧光笔或透明水彩表现。

谷连格子花纹　水珠花纹　花朵图案（单色）　豹纹

犬牙格子花纹　水珠花纹　花朵图案（多色）　斑马纹

多色菱形花纹　棋盘格纹　花朵图案（壁纸风格）　迷彩纹

苏格兰格子花纹　光学效果花纹（单色）　北欧式雪晶图案　原始艺术花纹

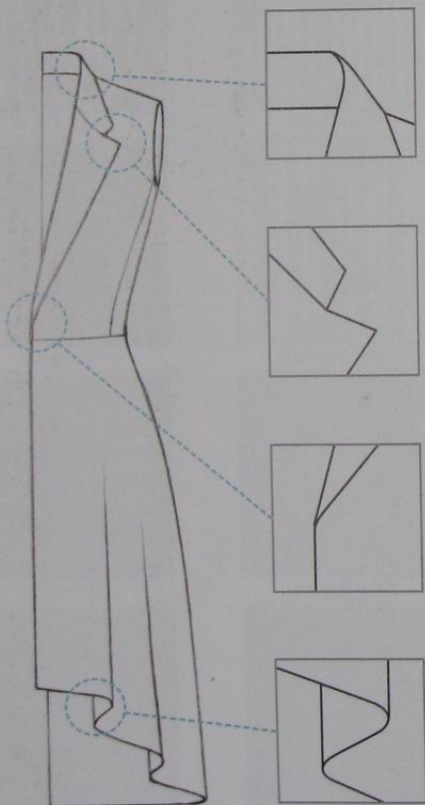
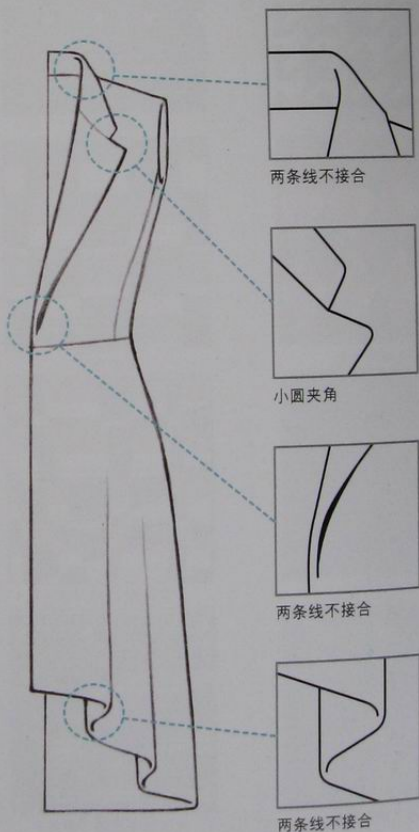
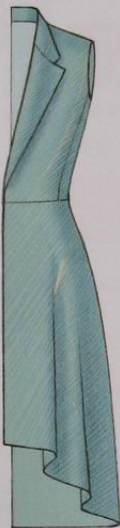
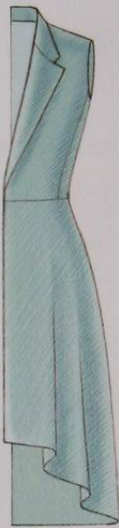
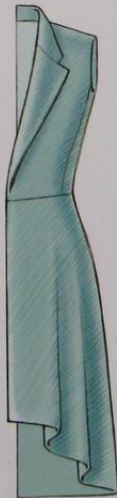
苏格兰格子花纹　光学效果花纹（多色）　佩兹利涡旋花纹　鲱骨状花纹

3 服装质地

服装质地的表现

通过上色表现服装质地的要点在于将线和面放在一起，综合考虑其动态效果。绘制服装并给服装上色，本来就是展现服装在自然状态下的样子，但当所表现的服装质地是自己不熟悉的材料时，就很容易在不知不觉中产生偏差。另外，如果限定了线条的类型，画法又单一的话，就很难指望设计本身的精妙之处能够得到理解。

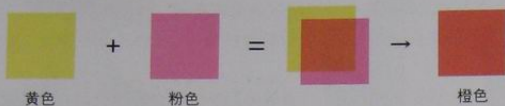
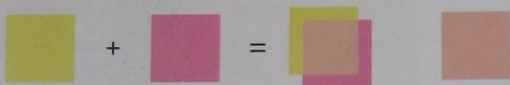
为了更好地表现服装的质地，勾画线条和着彩上色应同步进行。

如下图所示，同样的设计素描图，由于细节部位的不同，导致表现出的服装质地的薄厚、软硬不同。A 给人感觉薄而坚挺，B 给人感觉厚而柔软。A、B 各自的整体涂色、点缀阴影、表现质感（编织纹斜线）等着色过程均在右页图中详细展示。“线与面”的平衡对于表现服装的质地来说十分关键，应在着色过程中注意。

素描 B：朦胧色 + 质感表现

4 不同质地服装的表现效果图例

轻薄、透明的质地

质地轻薄的衣物应用纤细的线条轻轻地勾画出来，表现一种仿佛被微风吹起的感觉。

质地透明的衣物应根据透明度考虑采用重叠色，如下图所示。

根据需要进一步调节透明度，使其更好的体现服装质地的轻薄、透明。

颜色重叠部位的色彩强弱程度不同，边线的虚实、有无，都可以表现重叠关系。

1 用具有耐水性的丙烯颜料，透过衣服给肌肤上色，空出肌肤与衣服的交界处。

2 区分裸露的肌肤和透过衣服看到的肌肤，使二者的色彩浓淡相互区别。

3 删除肌肤与衣服的交界线。

重复上色，加重肌肤的色彩。

完成对服装的整体着色。

4 用水彩颜料给透过衣服的部位上色。

5 在肌肤上涂水彩颜料，在轮廓线附近绘出朦胧色。

6 用荧光笔给脚上色，同样空出靴子与衣服的交界处。

7 用水彩颜料给裙子绘出朦胧色。

8 裙子下摆的蕾丝边用白色颜料表现。

9 根据服装质地的颜色，用水彩颜料修饰头发及发饰的色彩。

10 细节部位用水彩颜料来表现。

11 在衣物重叠部位，用铅笔勾勒局部线条。

12 用铅笔或自动铅笔画出裙子的蕾丝边。

13 用灰色荧光笔补足局部色彩。

调整细节部位和色彩的浓淡。

针织、裁剪和接合

编织衣物的针织裁剪具有一般服装质地没有的特点，即“伸缩性”。

在画面中，这种衣物让人明显感受到很强的伸缩性，仿佛可以想象衣角在重力作用下，一颤一颤地抖动。但在描绘褶裥、衣褶、坠纹等时，要注意不要出现衣服仿佛要滑下来的效果。

在画针织衣物时，除了高、中、低隔距不同（织线的粗细不同）会造成编织物外观不同外，还要注意各种编织物本身材质和其接合部位也存在很大差异，比如，针织、裁剪衣物在腰部和膝部出现的褶皱和重叠的衣纹看起来好似弹簧。

在素描阶段对针织衣物进行初步勾画。

1 胸部以下、腰部、膝部所出现的褶皱，通过灰色荧光笔来描绘。

2 涂上白色的水彩颜料，使褶皱显得更加柔和。

3 自然下垂裙子的坠纹，通过灰色荧光笔来捕捉。

完成对服装的整体着色。

4 用灰色荧光笔画出针织物表面的凹凸。

5 通过水彩颜料在衣物边际绘出朦胧色。

6 用彩色铅笔绘制针织衣物。

7 用铅笔轻轻勾画出针织衣物的底面。

8 用铅笔修饰、调整针织衣物轮廓的凹凸。

9 用铅笔勾画裤子的质感。

10 裁剪结合处的拱起部位，要显得很纤细。

11 用彩色铅笔绘制鞋子的质感。

修饰细节。

12 用铅笔画出裙子与针织衫结合处的褶皱。

13 用灰色荧光笔为折裙下垂坠纹勾画阴影。

14 用铅笔调整轮廓。

15 用白色颜料表现针织衣物表面凸起的纹路。

16 用灰色荧光笔在适当部位补色。

棉布质地与劳动布

棉布质地的布料容易产生褶皱且褶皱不易去除，交叉重叠时，棉布的褶皱呈现各种各样的三角形状。棉布、劳动布上一般针线痕迹较多，绘图时，要通过虚线、细线准确地表现。劳动布的表面质感、褪色程度，以及一些细节部位都是需要认真表现的。平时应多花一些时间练习，掌握如何表现这些细节。

用荧光笔为肌肤着色。

用水彩颜料为服装上色。

1 凸起褶皱之间的连线暂时不着色。

2 用天蓝色和白色彩铅表现牛仔裤表面的质感和粗糙感，笔尖要躺下来。

用彩色铅笔表现劳动布表面独有的质感。

用水彩颜料、荧光笔、铅笔修饰和调整细节部位。

3 彩色铅笔的笔尖稍稍竖起，描绘表现纵向凸线，表现针线痕迹等部位的褪色。（可使用规尺等工具）

4 在绿色外衣上用白色或其他亮色表现针线的痕迹。

5 牛仔裤的针线痕迹也要认真勾画。

6 用灰色荧光笔，在衬衣局部绘出细长的三角形，并画出阴影。

7 为裤子上的铆钉、纽扣上色。

8 在侧面用灰色荧光笔勾绘阴影，体现立体感。

9 用铅笔修饰轮廓线、褶皱等细节部位。

10 为带金属的部位涂上亮色。

秋冬季服装质地（1）

秋冬季服装的质地应该给人一种温暖、柔软的感觉。

特别是毛织品衣物，轮廓线、构造线都应是柔和的线条，要表现出服装质地的厚实。着色时要充分运用朦胧色的技法，丰富画面的表情，在表现服装质感方面下工夫。

用黑色的彩色铅笔轻轻勾画。

1 用蘸过水彩颜料的笔尽可能大面积着色，暂时不必顾及接缝、连线等部位。

2 轻轻涮笔，仔细地绘出朦胧色，用彩色铅笔加入编织花纹。

3 用茶色荧光笔点缀粗花呢的粗糙质感。注意轮廓上也应适当添加。

4 用黄绿色水彩颜料继续表现粗花呢花式纱纹质感。

5 用蘸有白色颜料的鸭嘴笔画出人字形斜纹。（鸭嘴笔适合线状的表现）

6 用蘸有白色颜料的画笔在衣襟处画出蕾丝边。

完成对服装的整体着色。

调整、修饰细节部位。

7 用白色的彩铅继续表现服装的光泽。

8 调整面部表情以及发型、头饰。

9 将脚的肌肤涂成带有一定透明度的灰色。

10 再次使用灰色荧光笔勾画阴影。

11 用白色彩铅表现丝袜的光泽。

12 将纽扣涂成茶色。

13 将模特的胸花涂成淡黄色。

14 用灰色荧光笔勾画阴影。

15 用黑色铅笔调整线条位置。

秋冬季服装质地（2）

属于秋冬季服装质地的除了毛织品以外还有表面有花纹的毛织物、灯芯绒、华达呢、丝绒等等。要想表现好它们的特征同样需要在轮廓线和表面质感表现上下工夫。

用黑色的彩色铅笔勾画出轮廓，用细线描绘披肩上的刺绣图案。

1 在空间较大的披肩上，大面积用水彩着色。

2 为表现服装的质感，通过水彩调节局部朦胧色。

3 用灰色荧光笔点缀色调。

完成对服装的整体着色。

4 留一些空白空间，营造蓬松感。

5 为太阳镜和头发涂上水彩。

体现服装的整体质感。

6 用焦茶色的彩色铅笔表现毛织物表面的缝纫花纹。

7 受光部位用白色铅笔修饰。

8 灯芯绒表面的凹凸，用白色铅笔和灰色荧光笔来表现。

9 用水彩表现围巾上斑驳的色彩。

10 用笔尖勾画围巾上的卷毛。

11 用蘸白色颜料的鸭嘴笔表现华达呢上的条纹。

12 用黑色彩铅添加粗细不同的线。

13 用彩铅或自动铅笔准确地描绘出披肩上的刺绣图案。

14 轮廓线与披肩花纹图案交叉处的凹凸要仔细表现。

15 灯芯绒的边沿轮廓要凹凸分明。

16 用灰色荧光笔添加阴影，表现服装质地的厚实。

皮革与毛皮

皮革和毛皮衣物的种类很多，其中包含了大量经过加工合成的赝品。但大体看来，皮革可以分为表面有光泽和无光泽两类，毛皮可以分为长毛和短毛两类。它们在时装中的材质表现各不相同，平时应针对皮革与毛皮分别进行绘画训练。

在素描阶段，应画出毛皮上的绒毛和皮革上柔软的褶皱。

1 先在服装底面上涂一层淡淡的水彩，待水彩半干后，再着浓色。

2 在皮革面积较小的部位涂满颜料。

3 比较柔软、蓬松的毛皮部位，应留一些空白空间。

4 轻轻涮笔后，慢慢抹出朦胧色。

5 考虑皮毛的方向，重复上色。

6 在裤子表面画出斑点图纹。

完成对服装的整体着色，体现各局部的特点。

7 将白色粉条削成粉末，蘸在白色铅笔上。

8 光泽部位多余的白色可用橡皮擦拭修正。

9 用黑色铅笔修饰细节部位。

10 毛皮最下端绒毛要适当盖过皮革。

11 选用深色调颜色，修饰局部绒毛。

12 选用更深色调的颜色，修饰边上的阴影。

13 用白色颜料，表现柔软部位的光泽。

14 用灰色荧光笔点缀高光右侧的阴影。

15 用水彩毛笔的笔端表现帽子的皮毛表面。

16 用白色铅笔在裤子表面绘出朦胧色。

17 用铅笔调整，修饰毛皮表面绒毛。

18 用黑色铅笔少量画出侧影部位的绒毛。

19 用黑色铅笔勾画凸起部位的线条。

20 用铅笔调整，修饰整体的线条。

质地光泽的服装材料

时尚杂志中经常会出现光彩照人的模特，在绘制模特身上充满光泽感的服装质地时，由于闪光亮点很多，所以比较费事。应首先确定固定光源的位置，再确定服装材料属于亮点集中的反射，还是乱反射。闪光点比较集中的服装，高光点从模特的肩，经过胸点直到膝盖中心的凸起连成一线，并沿着这条线闪光。

素描阶段预先考虑闪光点的位置。

1 根据服装质地的流动性，用水彩颜料绘出朦胧色。

2 轻轻涮笔，描绘闪亮的部位。

3 留出空白，表示闪亮的部位。

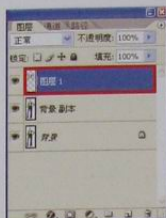
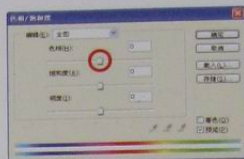
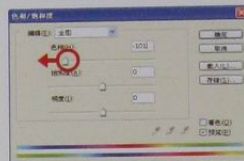
着色阶段应区分朦胧色、晕色部位和不着色的部位。带有朦胧效果的粉色部位是光线乱反射的部位，留有空白空间的蓝色部位是光线比较集中的部位。

调整局部光反射。

4 用水彩颜料调整带有反射光裙子的表面色彩。

5 局部蓬松部位保持空白，不上色。

6 笔刷轻蘸粉色颜料，轻轻刷出朦胧的效果，注意用笔应随意。

3 变换色彩
将选区部位进行复制、粘贴。在图层中选择要变换颜色的那一层，如图3-1所示。执行“图像>调整>色相/饱和度”命令来实现色彩的变化，如图3-2所示。在“色相/饱和度”对话框中，拖动滑块就可以编辑色彩，如图3-3、图3-4所示。

3-1 粘贴之后，新图层自动生成。

3-2 “色相・饱和度”对话框。

3-3 拖动滑块进行色调调整。

3-4 服装局部色彩的变换。

4 系列色彩
切换到图层面板，将背景图层中需要变化色彩的部位进行复制和粘贴。选中不同的图层，打开“色相/饱和度”对话框进行调节，就可以看到色彩的不同变化，如图4-1、图4-2所示。在充分换色之后，可以执行“图像>画布大小”命令，将画布放大，复制画面，不同颜色的效果一目了然，如图4-3所示。

4-1 反复复制图层。

4-2 帽子和裤子的色彩变化。

4-3 充分利用电脑的便利，多角度、多方面的实现服装在色彩搭配上的统一性与协调性。

5 电脑加工

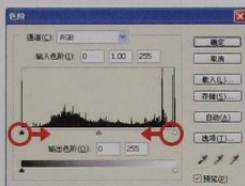
多样的加工表现

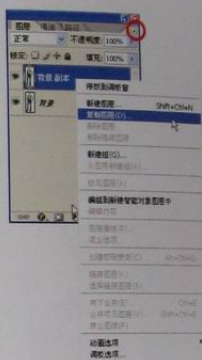
时装设计图中所展现的服装只是系列服装商品中的一件。同一系列服装在款型和质地完全相同的情况下，不同的颜色就可以导致消费量的极大差异。因此，在确定重要服装商品的颜色前，应进行充分的颜色模拟。通过电脑加工，变换时装设计图中服装颜色的搭配，就可以产生新的视觉效果，同时也便于同款系列时装的搭配。下面以 Photoshop 为例，介绍如何通过基本的、最小限度的操作，实现时装颜色的变化。

★准备阶段，将所绘制的时装设计图扫描，导入电脑。在扫描操作界面中将"输出分辨率"设定为 150 dpi~300 dpi，预览后，进行适当裁切，然后开始扫描。

1 调整色阶
扫描后，会发现 Photoshop 软件中显示的图像有些发虚，如图 1-1 所示。执行"图像 > 调整 > 色阶"命令，打开"色阶"对话框，调节画面的色阶，如图 1-2 所示。可见，通过调整的图像变得更加清晰了，如图 1-3 所示。打开"图层"面板，在"图层"面板的扩展菜单中执行"复制图层"命令，如图 1-4 所示。

！每完成一步都应及时保存。

1-1 刚刚扫描之后的图像。

1-2 调整色阶。
▲代表向右移动，△代表向左移动。

1-3 清晰明亮的画像。

1-4 复制图层。

2 确定选区
在 Photoshop 工具箱中选择"魔棒"工具，如图 2-1 所示。点击画面中需要变换色彩的部分，如图 2-2 所示，被闪动虚线框起来的部分是可以编辑的选区。在"魔棒"工具的状态栏中，可以通过对容差值的修改和对选区范围的"增加"和"删减"对选区的局部进行调整，如图 2-3、图 2-4 所示。也可以使用工具箱中的"套索"工具，增加或删减选区范围，如图 2-5、图 2-6 所示。

！在操作过程中，可以通过执行菜单中的"编辑 > 还原"命令来返回上一次操作。

2-1

2-2 用"魔棒"确定范围。

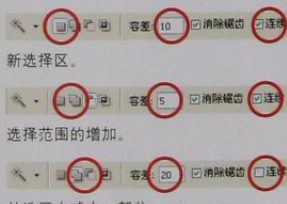
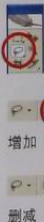
新选择区。

选择范围的增加。

从选区中减去一部分。

2-3 对"魔棒"工具的状态栏进行调整。

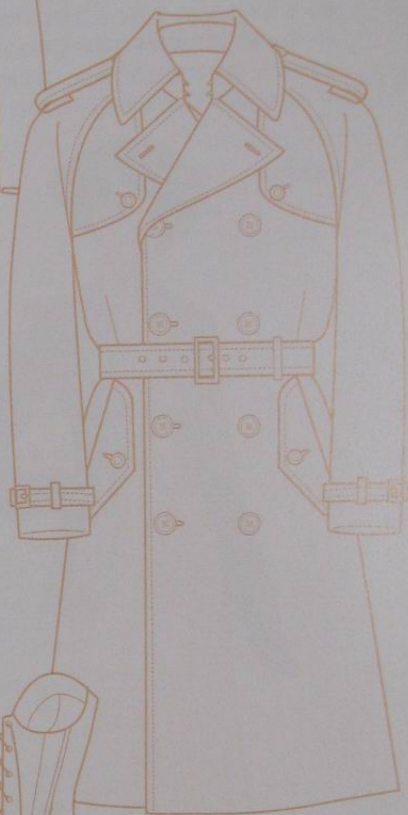
增加

删减

2-5 通过"套索"工具调整。

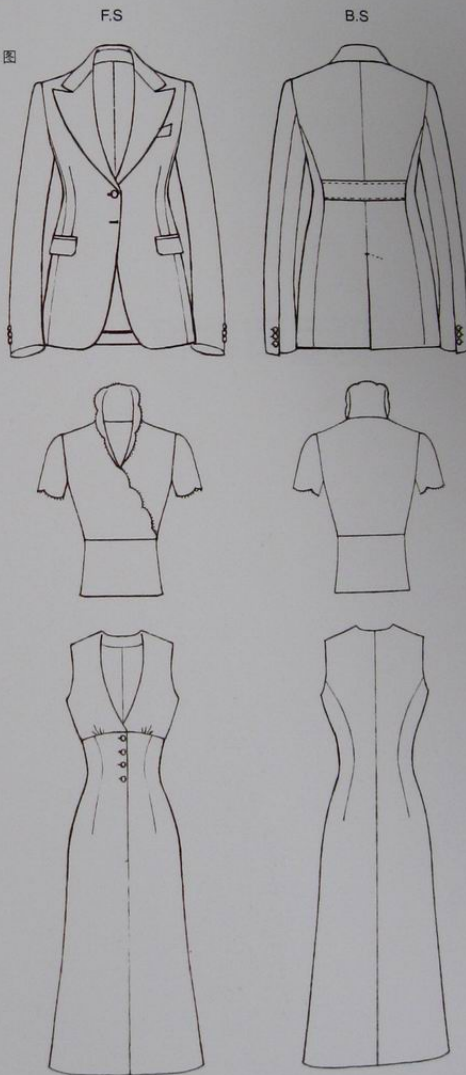
2-4 在"魔棒"工具的帮助下，实现位置的变化和选区的增加。

2-6 "套索"工具进行细节调整。

2-7 确定选区完成。

Lesson 4 项目图教程

1 项目图

项目图是什么？

时装设计图中身着时装的模特，可以表现出服装在某一特定状态下的效果。而将每套时装的各部分套件分项画出，这样的效果图就叫做"项目图"。下图的黑白线稿，线条构造简洁、利落，而且可以根据情况着色。这种黑色线稿在时装设计过程中十分重要。项目图经常还被称为平绘、衣架插图（hanger·illustration）等等。无论名称如何，其目的都是为了传达、表现时装的构造及款式。一般情况下，要将背面图（back style B.S）也画出来，与正面图（front style F.S）作比较。

长度与分割

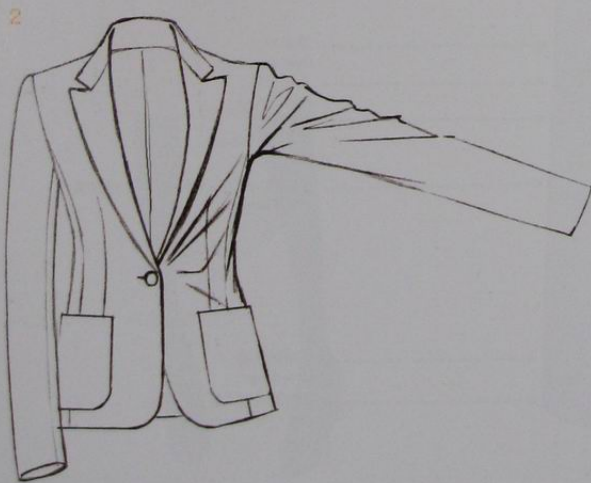
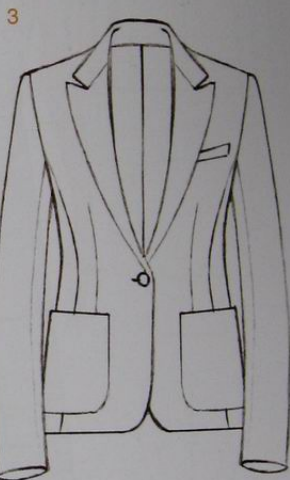
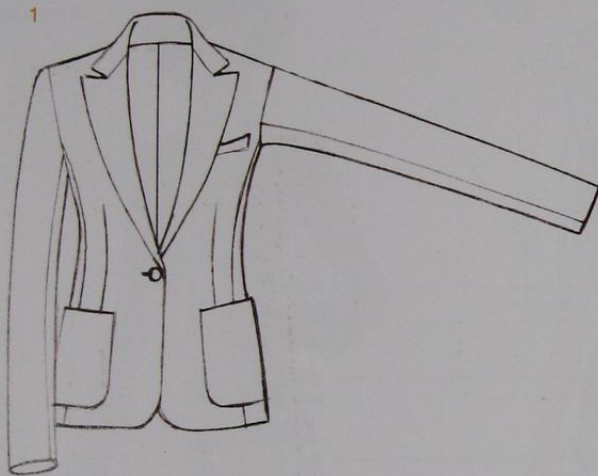
在绘制项目图之前，应先确认上身分割线以及下身各部位长度的名称。腰部是展现体型的部位，也是上下半身的分界部位，结合这一部位经常会使用“高腰身服式、中腰身服式、低腰身服式”等术语。裙子、大衣的长度一般在“微丈”以下，如下图所示。在绘制项目图的过程中，一旦过于注重细节，就有可能忽略本来很重要的长度设定，因此应时刻考虑身体的整体平衡。

项目图的特征

在绘制项目图时，除了要考虑服装长度、线条的平衡、服装的构造以及款式之外，还有一点是必须注意的，即“把握服装各自的特征”。图1所示的西式上衣的袖子画得非常漂亮，但实际上是错误的。因为在现实中，当上衣的袖子抬起时，从腰身的扣子的位置到胸部就会出现许多褶皱，如图2所示。因此，在充分考虑西式上衣的特点之后画出的如图3所示效果才是最符合实际的。相反，手臂部位运动较多的运动装和工作装，当袖子放下来时，腋下会出现很多褶皱。

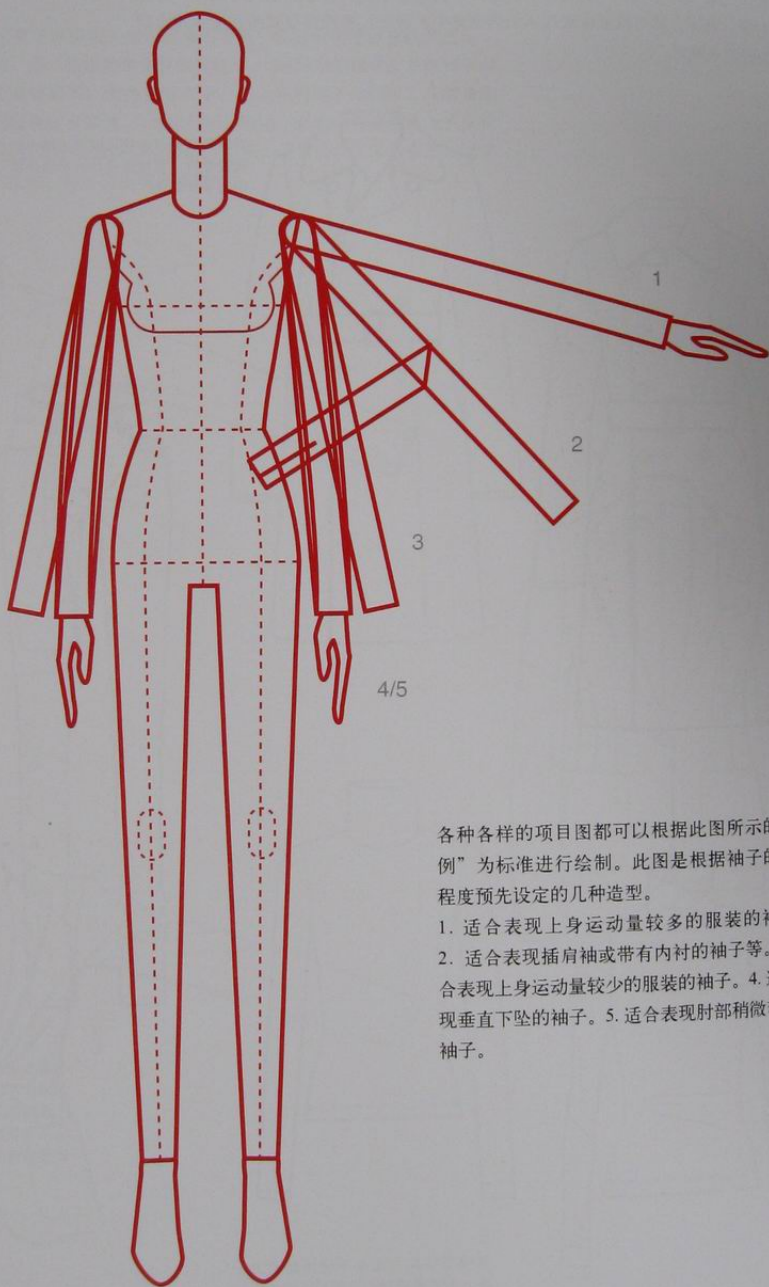
1

2

3

另外，还有一种情况，即项目图的特征并不确定。下图中线稿的表现方法哪一种都没有错，表现方法的特征体现在不同的需要中。因此，要根据项目图在使用与表现上的需要来确定。

4
衣领的打开与收拢可以产生很大的效果差异，要根据设计师希望表现的效果来确定。

6
乍看上去，两条裤子差异很大，好像两个不同的款式。实际上左图用于提供加工指示或款式方案，而特征不明显的右图用于检验商品标号或提供缝纫说明。

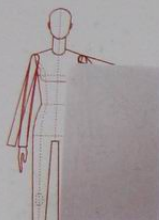
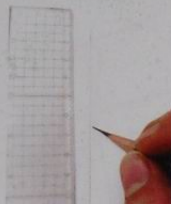
5
布满褶皱的左图用于提供款式方案，而不带褶皱的右图用于提供缝纫说明。

标准体型

各种各样的项目图都可以根据此图所示的“比例”为标准进行绘制。此图是根据袖子的倾斜程度预先设定的几种造型。

1. 适合表现上身运动量较多的服装的袖子。2. 适合表现插肩袖或带有内衬的袖子等。3. 适合表现上身运动量较少的服装的袖子。4. 适合表现垂直下坠的袖子。5. 适合表现肘部稍微弯曲的袖子。

背面图。各袖口部位的线表示袖口的开口。
虚线表示袖子的弯曲程度。

2 项目图的绘制顺序

下面介绍项目图的绘制过程。所用工具有复印纸、细铅笔、自动笔、规尺、透明坐标板、荧光笔、彩色铅笔等。

1 将透明的复印纸盖在标准体型比例上。

2 用铅笔画出中心线。

3 轻轻用铅笔以清晰、明快的线条表现服装的大致形态。

4 使用方格规尺，确保左右对称。

5 把握整体平衡，调整局部位置和裁剪痕迹。

6 用很细的碳素笔轻描，对素描不准确的地方进行最后的修正。

7 使用规尺修正画面中的直线部位，使用透明坐标板画纽扣，画面保持干净、整洁的效果。

8 用橡皮擦掉铅笔线。

9 用浅色荧光笔为服装涂一层淡淡的颜色以表现质地。

10 用深色荧光笔为服装局部再次上色。

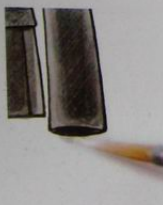
11 继续用浅色荧光笔，为服装的深色部位描出朦胧色。

用荧光笔全面上色。

用彩色铅笔修饰局部，增加服装的质地。

12 用灰色彩铅勾画出编织的纹线。

13 用灰色荧光笔在隆起的部位勾绘阴影。

14 通过白色颜料或修正液为纽扣点缀亮点。

15 通过白色颜料或修正液掩盖、擦拭出边的颜色或线条。

完成。

3 经过电脑加工的项目图

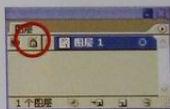
制作线稿

在绘制项目图的过程中，经常会出现表现左右对称，或者是加入针线痕迹等操作，而这些工作恰恰是令人十分头痛的。而且有时，修改往往要从素描开始，基本上等于重画。因此，通过电脑制作服装的线稿，可以提高效率，节省时间，且便于修改和更正。下面为大家介绍使用电脑加工项目图的过程。

1 准备

在 Illustrator 中执行 "文件 > 置入" 命令输入扫描图像。在 "图层" 面板中锁定输入稿，如图 1-1 所示，新建图层，如图 1-2。选择工具箱中的 "钢笔" 工具，如图 1-3 所示，设定轮廓线为红色，填充色无，在新建图层上进行绘制，如图 1-4 所示。

1-1 锁定键。

1-2 新建图层。

1-3

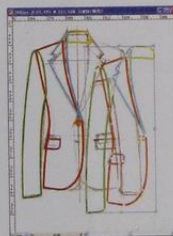
1-4 轮廓线是红色，无填充色。

2 绘制线稿

参照输入稿，用 "钢笔" 工具画出西装的前襟、袖子、领子、口袋和纽扣，如图 2-1 所示。注意只需画出左侧半身。

2-1 用不同颜色的线条标记每一部分，使其清晰可辨。

3 复制线稿

选择在步骤 2 中绘制的左侧半身线稿，进行复制粘贴，如图 3-1 所示。将复制的线稿选中，在工具箱中选择 "镜像" 工具，按住 "Alt" 键在文件中单击左键，出现 "镜像" 对话框，进行如图 3-2 所示的设置，右侧半身的绘制完成，如图 3-3 所示。将线稿对齐，设置轮廓线为黑色，填充为白色，如图 3-4 所示。在图层面板中点击眼睛的图标，使原稿不可见，如图 3-5 所示。绘制胸部的口袋，选择左侧半身的线稿和右侧半身的衣领，执行 "对象 > 排列 > 置于顶层" 的命令，如图 3-6 所示。可以看到，右侧的衣领遮住了新画的口袋，如图 3-7 所示。

3-1 复制并粘贴。

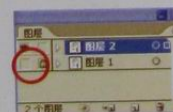
3-2 垂直旋转。

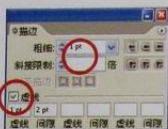
3-3 许多部位移动时，将其作为一个组整体处理。

3-4 轮廓线是黑色，填充色为白色。

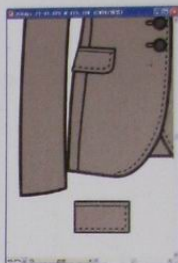
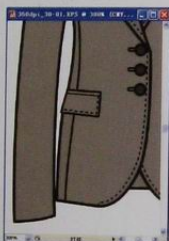
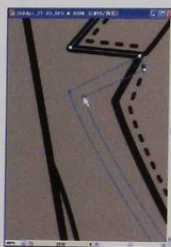
3-5 消除原底稿。

3-6 只选择左侧半身和右侧衣领。

3-7 执行 "置于顶层" 命令，并在服装最面端实现左右对称。

4 丰富线稿

在"描边"面板中设置线宽为0.75pt，设置虚线的"线长"为1pt，"间隔"为2pt，如图4-1所示。用虚线在领口、口袋边缘处绘制针线的痕迹，如图4-2所示。上色，增加纽扣的数量。在工具箱中选择"矩形"工具，如图4-3所示，绘制长方形的口袋盖并描绘细节，如图4-4、图4-5所示。修饰衣领的细节，如图4-6所示。线稿模板完成，如图4-7所示。

4-1 "线宽"设定为0.75，"线长"为1，"间隔"为2。

4-2 绘制虚线。

4-3

4-4 绘制长方形的口袋。

4-5 增加纽扣数量，进一步修改口袋的细节。

4-6 调整衣领的细节。

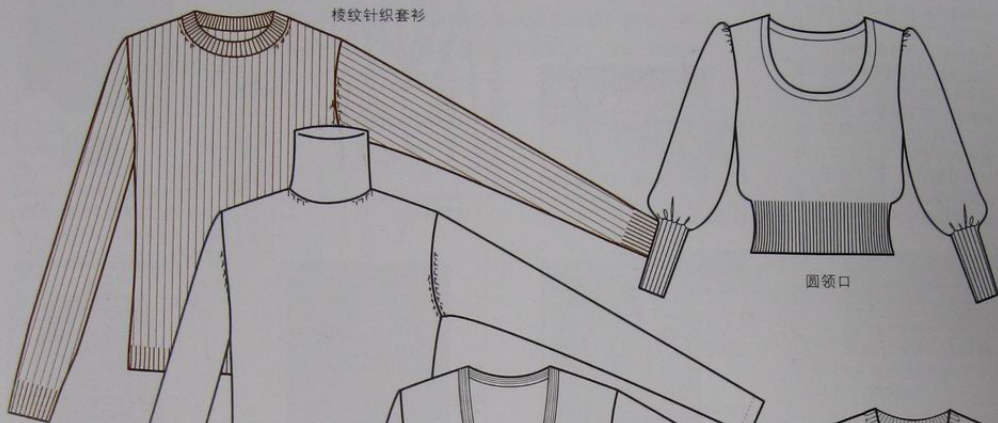
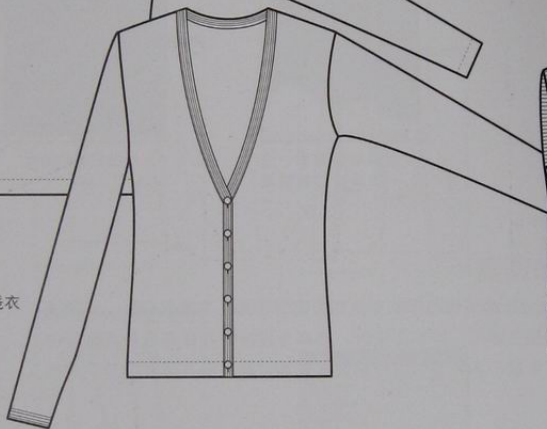
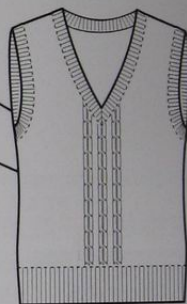
4-7 线稿模板完成，随时可以实现服装各部位的更换与修改。

变换色彩并添加图案

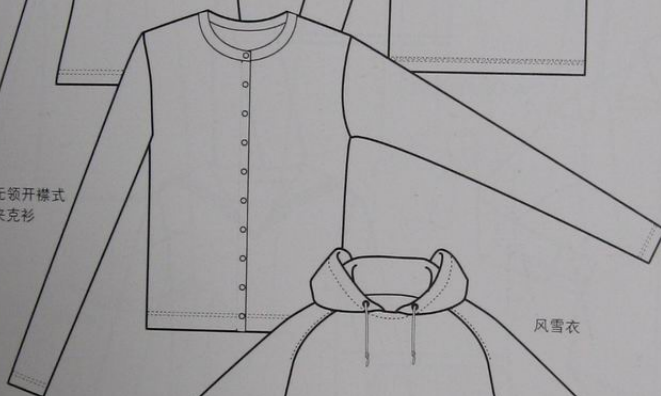
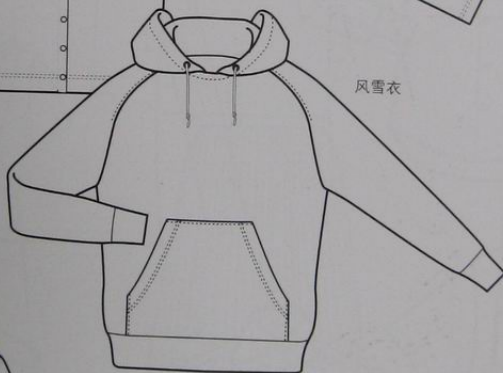
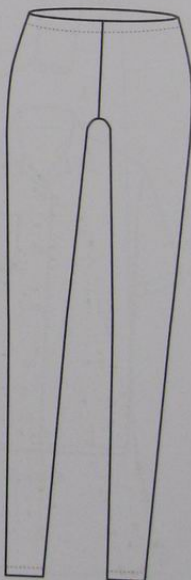
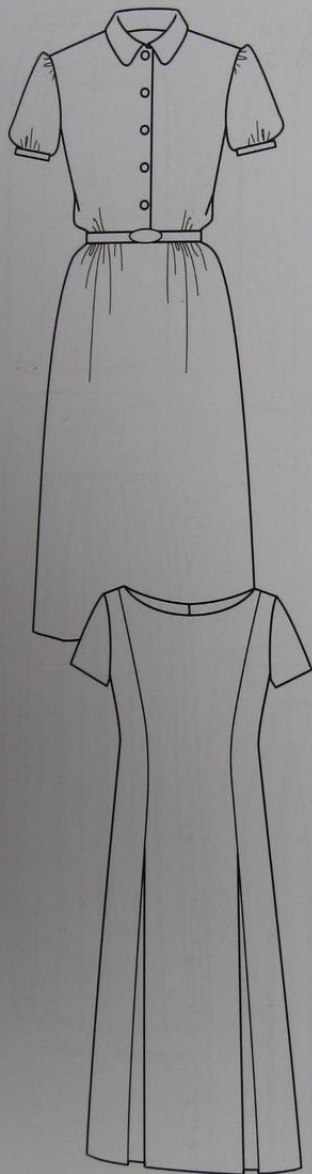
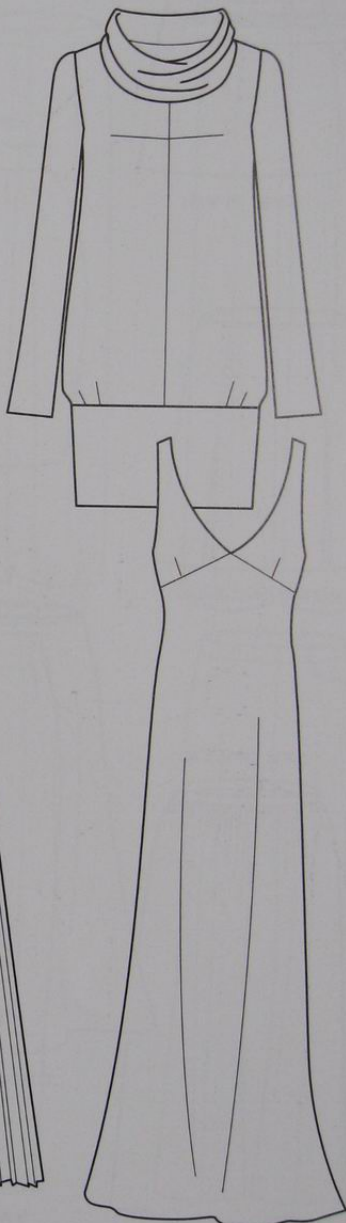
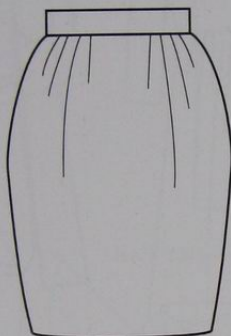
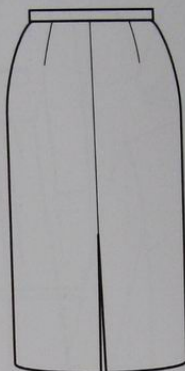
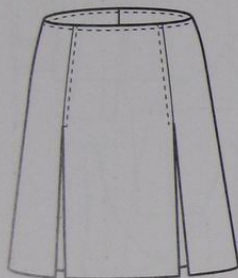
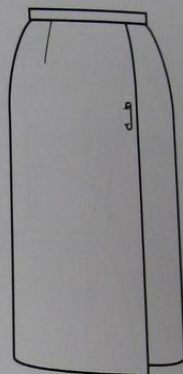
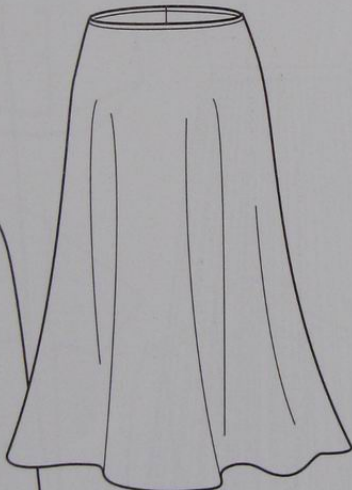
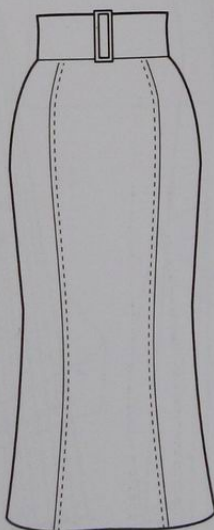
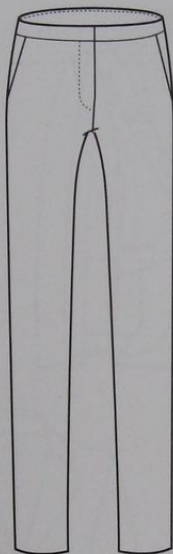
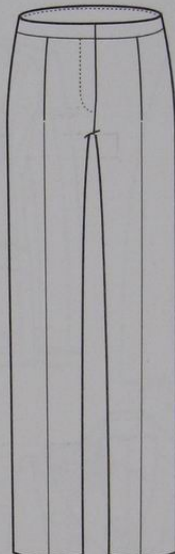
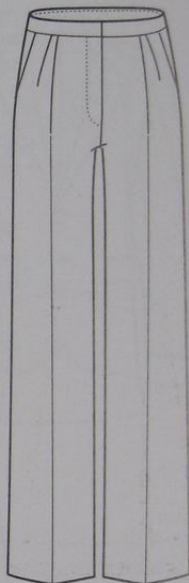
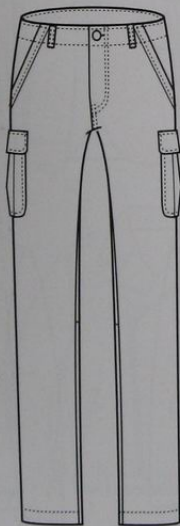
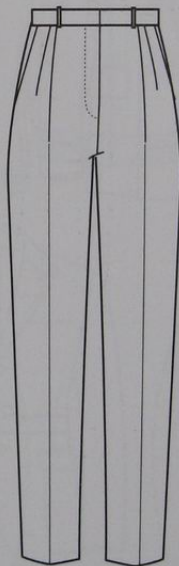
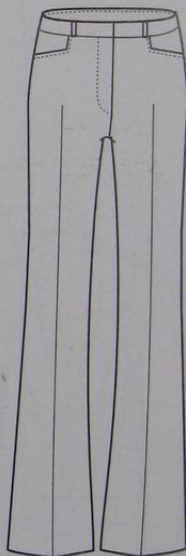
在Illustrator软件中可以轻松地实现色彩的变换和图案的添加。变换色彩时，只需选定局部，再选择不同的颜色即可。添加图案时，将事先设计好并保存在新式样表中的图案调出即可。有了电脑，各种明快的服装表现成为可能，而且服装设计的思路也大大拓宽了。

4 不同部件的图例

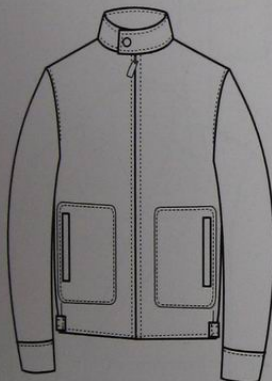
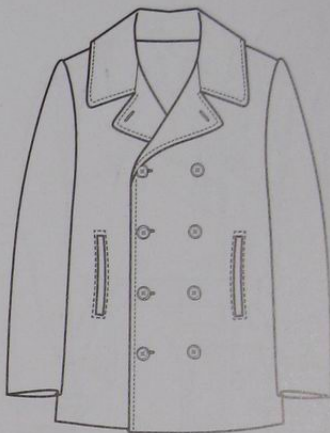
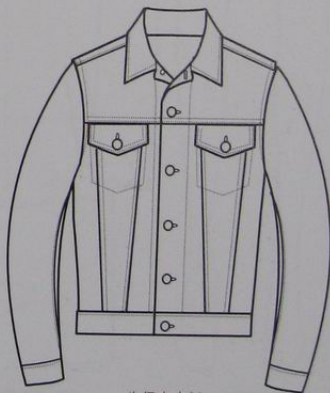
※各部件的图例均以简单易懂的黑白线稿表现。可作为参考资料，仅供大家灵活运用。

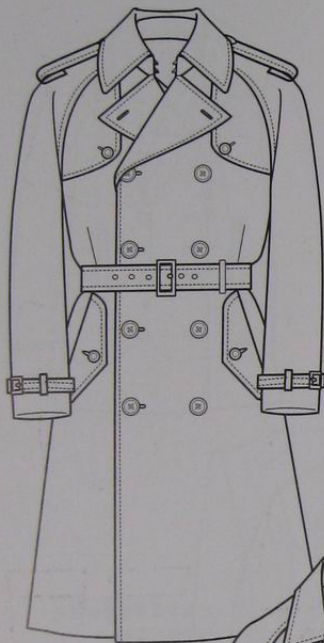
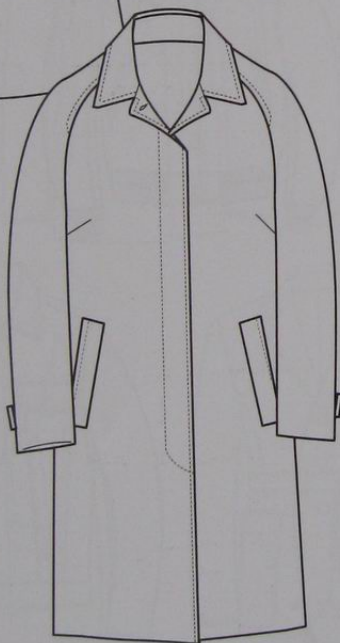
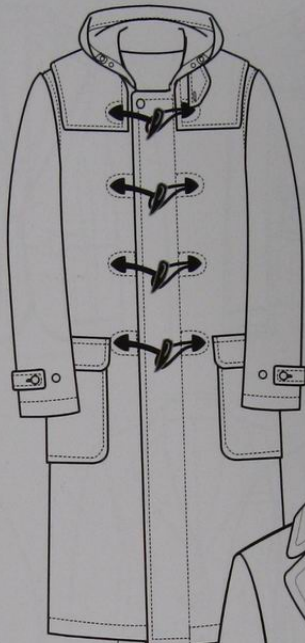
针织

裁剪与接合

罩衫和衬衫

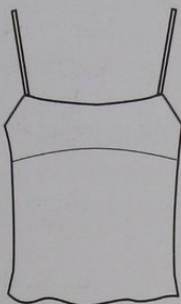
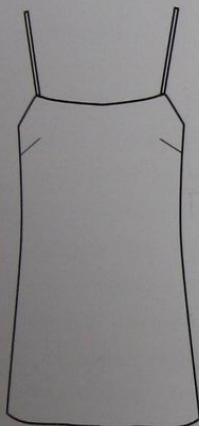
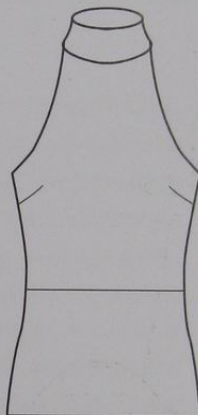
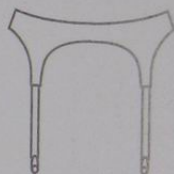
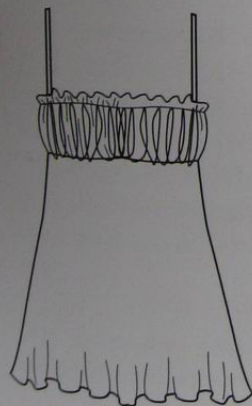
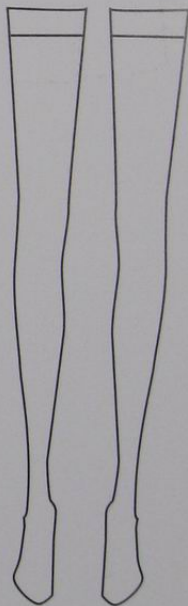
连衣裙

裙子

迷你裙（齐臀裙）
及膝裙（筒裙）
过膝裙（紧腰开衩裙）
过膝裙（围裹式紧腰裙）
未过膝短裙（箱式褶裥裙）
过膝裙（褶裥女裙）
过膝裙（喇叭裙）
过膝裙（多片裙）
及脚踝长裙（褶裥女裙）

裤子

单层缺口式翻领
单层半尖角式翻领
单层半缺口式翻领
双层尖角式翻领
单层圆翻领
圆领
诺福克夹克衫（腰部有带的男士宽上衣）
宽松上衣

短上衣和夹克衫

无领式开襟夹克衫
带有颜色修饰边的上衣
双排扣厚呢上装
风衣
印有字母等标志性符号的防寒夹克衫
带拉链和腰带的休闲夹克衫
牛仔夹克衫

外套

有腰带的双排扣外套

粗呢大衣

粗呢套袖翻领男式短大衣

女式外套

内衣

后记

不知大家看过此书之后，会有什么样的感觉。

本书每相连的左右两页都是针对一个专题进行解说的。看着看着，灵感一旦被激发，就想马上拿起素描册开始画，停下笔来，又难以释卷，能够编写这样一本书恰恰是我的夙愿。本书可以根据需要作为教科书从头学起，也可以作为参考书围绕某一专题进行构思和设计。

在平时的教学中，常常会考虑该怎样激发学生的灵感，如何让学生们想到画什么对象，怎样表达自己的设计理念。经过不断的努力，渐渐的，素描册上记满了为学生们设计的，以及学生们自己画的素描和完整的时装设计图。对于每个学生来讲，不断积累自己的作品是一个好的习惯，是最终形成自己设计风格的热身和必由之路。珍惜自己平时的作品，哪怕是随意的线条、颜色、形状，甚至是涂鸦，这些都是绘画的基础。只有经过反复训练、积累，才能逐渐彰显时装设计图的魅力、个性和风格。这一点与实际参与时装设计工作的专业人士们是相通的。在现实中，时装设计图往往是一气呵成的，如若不然，令人心血来潮的灵感很容易稍纵即逝，因此更需要平时的大量积累。如果发觉自己画面欠缺表现力的话，可以模仿、采用本书中为大家介绍的技巧。但无论如何模仿，素描册上记录的永远是自己的作品。天底下没有两片完全相同的树叶，应时刻训练自己善于捕捉自己作品与别人作品之间的细微差别的能力。这本书对我来说，是一个“恩赐”。

如果没有一直以来都十分支持我的人们的建议和帮助，完成这本书无异于痴人说梦。书架上的画集、参考书中所记载的前辈先贤们的作品和研究无时无刻不在激励我奋进。其中，桑泽设计研究所的山本顺子女士为我提供了编写本书的珍贵机会，Graphic-Sha出版社的大野正孝先生和渡边欣司先生从我执笔之初以来一直给予我指导和帮助，冈野登先生和大井山惠女士在百忙之中为我提供很多时尚、精美的设计图稿，Swanky的小林美纪女士为我提供了精美的模特写真，广濑壮太郎先生帮助我进行了绘画材料和工具的摄影，Graphic-Sha 出版社的大羽幸子女士历经数月一直鼓励、指导才疏笔拙的我，并最终帮助我完成本书。今日，借此书付梓之机，我向他们致以衷心的感谢和诚挚的敬意。

最后，我还要向那些一直期待本书出版的读者们道一声“谢谢”。大家在时装设计的世界中振翅高飞之际，如果本书能够为大家提供一点点微薄的帮助，我将深感荣幸与欣慰。

责任编辑 _ 郭　光
赵嫒嫒
赵　静
封面设计 _ 于　靖

ISBN 978-7-5006-8270-7

定价：55.00元

上架建议：设计－服装设计－表现技法